昭和60年9月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第9号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

September 1985 9

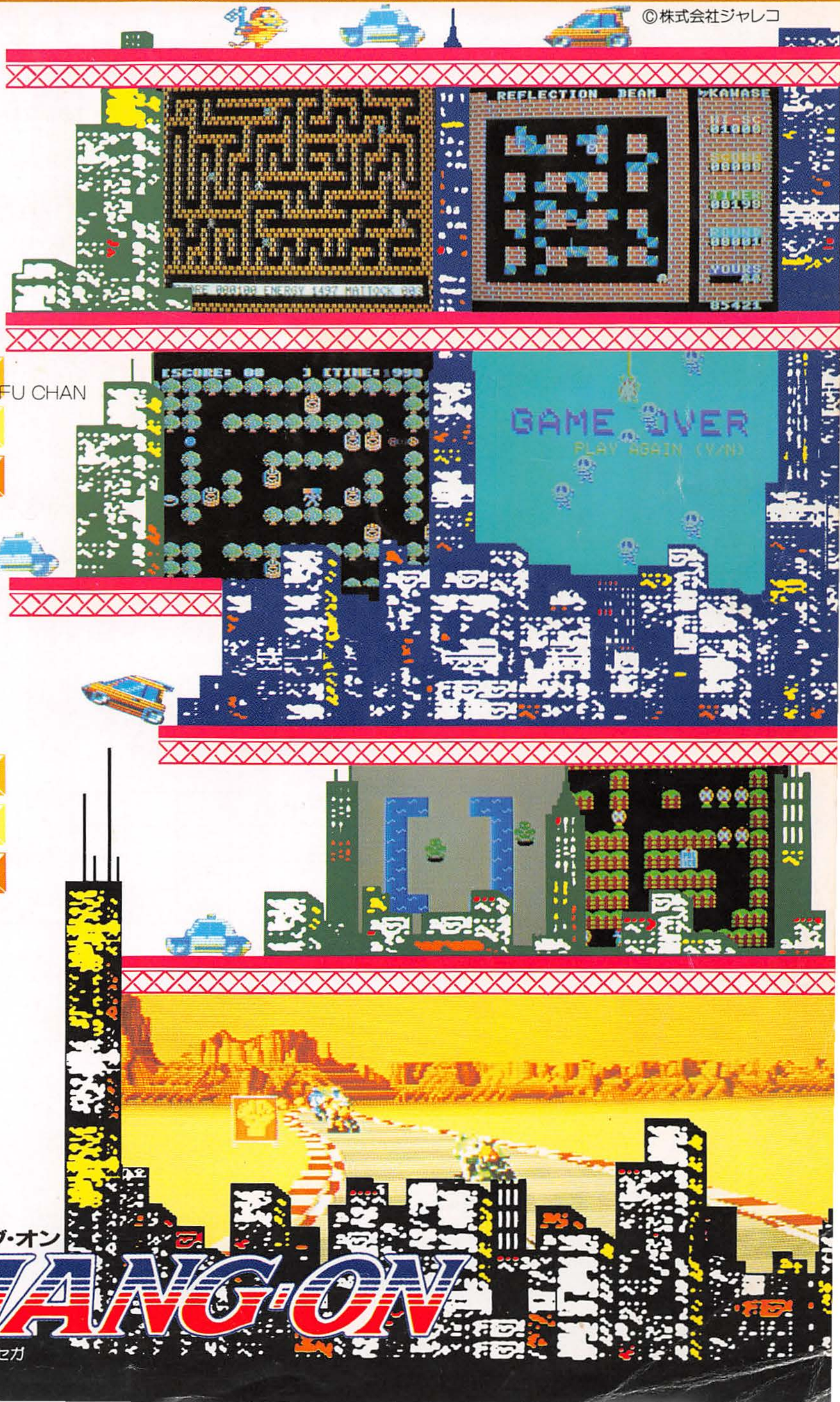
マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌



定価¥350

52機種のパソコン用ソフト65本一挙掲載



移植マスター大作戦38

ナイコン・クラブ物語ー夏休み山荘編ー

日本語ベーシック・プログラム講座

- BM-Jr/LII2 バウンダ/タムヤン・スゴイヤー
- BM-LIII/MK5 COIN THROW/BRACK STORY
- C1 ファイターフライ・ランド/トランポリン・マリオ
- コモドール64 THE TOWER OF Dr.D
- FM7/77 ハイパー・グレープ/ZERALD
- FP-1000/1100 ドラゴン作戦
- JR-100 TERRA199X/BOBIN3
- JR-200 TOSHI JONG
- JX ブハ!
- M5 ケンタッキー・フライド・チキン/MAGNETIC FORCE
- MAXMACHINE 移植版ツララ・オトシ
- MSX THE WATCH PANIC/REFRECTION BEAM/KUNFU CHAN
- MZ-1200 STOCK STOP
- MZ-700/1500 アクション・ゴルフ/EARTH WARS
- MZ-1500 COSMO MISSILE
- MZ-80B/2000 指の特訓ゲーム
- MZ-2000/2200 COVER THE HOLE/RALLY-MZ
- MZ-2200 コミカル・スター
- PASOPIA(T)/5 GATHER BODIES
- PASOPIA7 つぐ美さんがんばる
- PC-6001/mkII/6601/SR COLOR BALL/戦艦ヤマト
- PC-6001mkII/6601/SR かくれんぼ
- PC-8001/mkII/SR KABIRA/DINKY
- PC-8001mkII/SR BOMB & BOB
- PC-8801/mkII/SR ACH.& KOCH
- PC-9801/E/F HELP THE HOUSE
- ぴゅう太 移植版クリーンマン
- RX-78 カエルのお食事
- S1 FIRE TRICK
- SC-3000 METEOヤメテオ/ゲンタ低気圧
- SMC-777 ボウリング
- VIC-1001 ROCK CLIMBER
- X1/C/D/ターボ KUNGFU/PEKOPONII
- JR-800 SWING MAZE
- PC-8201 RESCUE
- PB-100 つり橋/THREE GAMES
- PC-1245/51 サンポール大戦争
- PC-1500 Bakudan room
- PC-2001 KAGEムチャ

ランダム・コーナー

- MSX Kimcoのぶっちぎりテクニック考-TAP TAP-
- ZX-81 移植版ROCKER

実用プログラム・コーナー

- APPLEII APPLE VOICE
- X1/C/D/ターボ T.V. Blackboard
- PB-100 会合・公転周期計算

バラデューク
ドルアーガの塔アフター・ケア
スーパーソフトコーナー 特集

ハング・オン
HANG-ON





SCHOOL 通信　NO.27

サマーキャンプレポート

－　サマースイートメモリーをどうぞ　－

過ぎ去りし夏に思いをよせて……

スナップ展のお知らせ

イベント幹事のアイデアが冴えに冴えて、大いに盛り上がった今夏のサマーキャンプ。輝く夏の光をいっぱいに浴びて、体力、気力のリフレッシュがはかれたと思います。ただ今、このサマーキャンプの楽しいスナップの数々を写真部ギャラリーに展示しています（９月１２日まで）。思いがけないショットが見つかるかも・・・。申し込みはお早めにクラス担当まで。
終りに、イベントに参加もせず激写に徹してくれたカメラマン諸君に感謝！

昭和60年9月5日　大手門高校生徒会
会長　山田　洋
写真部部長　安藤　由紀

■申し込みはクラス単位でお願いします。

写真番号														
注文枚数														
写真番号														
注文枚数														

※９月１４日までに写真部へ提出してください。

＿＿＿＿＿ルーム

※カラー印字には別売のリボンカセット(MZ-6P17)が必要です。

SHARP

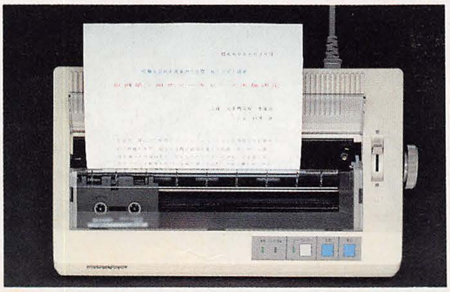
レポートがきれいだと、反響も違ってくるネ。

僕のMZワープロ、ただ今フル回転。

案内状にかぎらず、レポートや手紙も美しい文書にすれば説得力も違ってきます。MZ-1500に、漢字ROM*や辞書ROM*、プリンタ*をつないでワープロソフトを走らせれば、たちまちホームワープロに。新登場のカラー漢字プリンタMZ-1P17なら、24ドットの美しい文書やインパクトのあるカラー印字*も……。またキャラクタを使ったちょっと目を引く絵入りの文書や、BASICを使ったグラフィック絵ハガキなど、上達するほどに応用範囲も多種多彩。あなたもワープロ遊び、始めませんか。

※印はオプションです。

本格24ドットの高品位印字。実務にプライベートに手軽に使える"多才"なカラー漢字プリンタ新登場。



■カラー漢字サーマルプリンタMZ-1P17…標準価格79,800円



●カラーグラフ処理、多彩な文字種……説得力のある文書づくりも自在に。



◀CU-14F1B

▲MZ-1500

パーソナルコンピュータ

MZ-1500 標準価格 89,800円

〈主な特長〉●ゲームも仕事もスピードスタート！高速QD(クイックディスク)搭載●キャラクタづくりも自在、PCG1000文字のきわだつグラフィック能力●作曲・演奏自在のPSG2チャンネル装備●上達に合わせて進化するクリーン設計 ●漢字対応QD-BASIC装備●おしゃべりもOK、豊富なメッセージのボイスボード(オプション)●能力をグンと拡げるRAMファイル(オプション)●買ったその日から即使える実用ソフトつき

▶画面はハメコミ合成で、「ユーカラJJ」(東海クリエイト)より。

●MZ-1500 ワープロシステム例	システム標準価格284,000円	
パーソナルコンピュータ	MZ-1500	標準価格 89,800円
14型カラーディスプレイ	CU-14F1B	標準価格 64,800円
漢字ROMボード	MZ-1R23	標準価格 19,800円
辞書ROMボード	MZ-1R24	標準価格 22,000円
カラー漢字サーマルプリンタ	MZ-1P17	標準価格 79,800円
接続ケーブル	MZ-1C47	標準価格 7,800円

シャープ株式会社

本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)●お問い合わせは…本社内国内情報システム営業本部まで

資料請求券 MZ-1500 ベーマガ 9係


疾走するグラフィックス
X1F発進。
SHARP
SHARP



SHARP

夢をのせて、Fがきた。
パワーを秘めて、僕にでた。
ショッキングなNEW BASIC(V2.0)を載せてマシンは疾走する。
やたらと速いグラフィックスに、感激。
とってもフレンドリーな日本語処理に、納得。
はたまたスーパーインポーズでイメージと遊ぶか……。
とことんやろうぜ、X1アミューズメントワールド。



1 高速グラフィック

高速ペイントルーチンの採用で、ペイント速度は従来の約35倍(X1 BASIC V1.0との比較)のハイスピード。中間色表現も簡単です。さらにLINE文やPAINT文もスピードアップ。コンピュータグラフィックスがいよいよ面白くなります。

2 広がるメモリ空間

10段階のNEWON命令(0～9)でユーザーエリアを拡大。Model 20では最大31Kバイト、Model 10では最大33Kバイトと、データの多いプログラミングにも対応。活用分野がより拡がるうれしい仕様です。

3 漢字ユーティリティ

漢字処理もパワーアップされて、日本語がさらに身近になりました。わずらわしかった漢字入力が、カナ漢字変換でとても簡単。ターボのシステム辞書・ユーザー辞書も使える(Model 20)という充実ぶりです。もうプログラムにもどんどん日本語が使えます。

4 フルコンパチブル設計

従来のX1 BASIC(V1.0)も搭載。X1シリーズで蓄積された優れたゲームソフトや学習ソフトの数々、さらに充実してきたワープロやデータベースなどの市販アプリケーションがそのまま使用できます。

●スーパーインポーズ機能：リアルな実写と色鮮やかなC.G.の合成、パーソナルテロッパ(オプション)やビデオマルチプロセッサ(オプション)と組めば本格的なビデオ編集が楽しめます。●5インチミニフロッピーディスクドライブ搭載(Model 20)：大量のデータを高速処理、パソコンの活躍の場が一気に拡がります。●漢字ROM内蔵(Model 10はオプション)●大容量122KバイトRAM標準実装(メインメモリ64Kバイト)●8オクターブ3重和音のサウンドゼネレータ●拡張I/Oポート(2ポート)内蔵●タイマーつきカレンダークロック内蔵

主なオプション(価格は標準価格)			
●増設用ミニフロッピーディスクドライブ(Model 20用)	CZ-52F	34,800円	NEW
●熱転写漢字プリンタ	CZ-8PN1	134,800円	NEW
●漢字ROM	CZ-8BK2	19,800円	NEW
●パーソナルテロッパ	CZ-8DT2	44,800円	NEW
●ビデオマルチプロセッサ	CZ-8VP1	59,800円	
●データレコーダ	CZ-8RL1	24,800円	

その日から楽しめるソフトパック "The YOKOZUNA"

同時発売！



人気のゲーム、ワープロソフトなど家族そろって使えるソフトを6本セットで新発売、初めての人でもすぐに楽しめます。

●テープ版

CZ-122PF 標準価格 15,800円

1. ユーカラJJ(ワープロ)
2. キーボード練習(タイピング練習)
3. SUPER ODYSSEY(音楽演奏)
4. 野球狂(シュミレーションゲーム)
5. フラッピー(リアルタイムアクションゲーム)
6. 嬉楽画(グラフィックツール)

●5インチディスク版

CZ-123PF 標準価格 19,800円

1. ユーカラJJ(ワープロ)
2. HARUCHAN(ファミリーソフト)
3. SUPER ODYSSEY(音楽演奏)
4. サンダーフォース(リアルタイムアクションゲーム)
5. デゼニランド(アドベンチャーゲーム)
6. 嬉楽画(グラフィックツール)

お手持ちのX1シリーズをパワーアップさせるNEW BASIC(V2.0)発売中！

X1シリーズのすべてのマシンが、このNEW BASIC(V2.0)によって生まれ変わり、素晴らしいグラフィックスの世界や手軽な漢字入力が体験できます。

■カセット版	CZ-112SF	標準価格 7,800円
■2D・3"FD版	CZ-113SF	標準価格 8,800円
■2D・5"FD版	CZ-124SF	標準価格 8,800円

▶豊富なフルライン――
X1 Ck・X1 Cs・X1 Dも好評発売中！

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング㈱〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)へ。

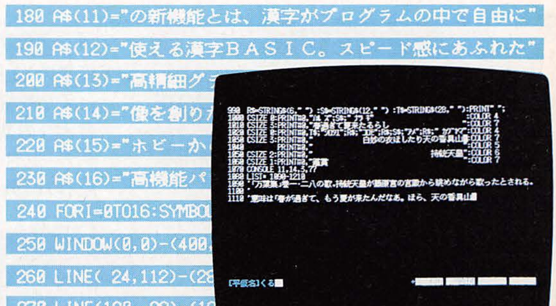
資料請求券 X1F ベーマガ 9係

漢字処理能力が違う。ター



たとえばXFERキー……

ターボの強力な日本語処理機能をサポートするためにキーボードは、さらにパワーアップされています。HELPキーやCOPYキーに加え、日本語入力キーとしてXFERキーを採用。16ビットなみの仕様といえるこのキーの機能は、もちろんBASICでサポートされており、操作も簡単。日本語入力モードの設定もCTRL＋XFER、またはSHIFT＋XFERという親切設計でこの実行によりファンクションキーメニューが画面に表示され、手軽な操作でスピーディにプログラミングできます。



ターボを強力にサポートするシャープオリジナルソフトウェア

日本語処理機能、いよいよ充実

X1 turbo用システム・ユーザー辞書

■2D・5″FD版　CZ-111SF　標準価格8,800円

スーパーインポーズ画像作成に、ビデオ編集に

X1 turbo用グラフィックツール 嬉楽画ターボ（マウス付）

■2D・5″FD版（Model 20、30、40用）CZ-114SF　標準価格17,800円

科学技術計算に威力

X1 turbo・X1シリーズ用ランゲージシリーズFORTRAN

■2D・5″FD版　CZ-115LF　標準価格13,800円

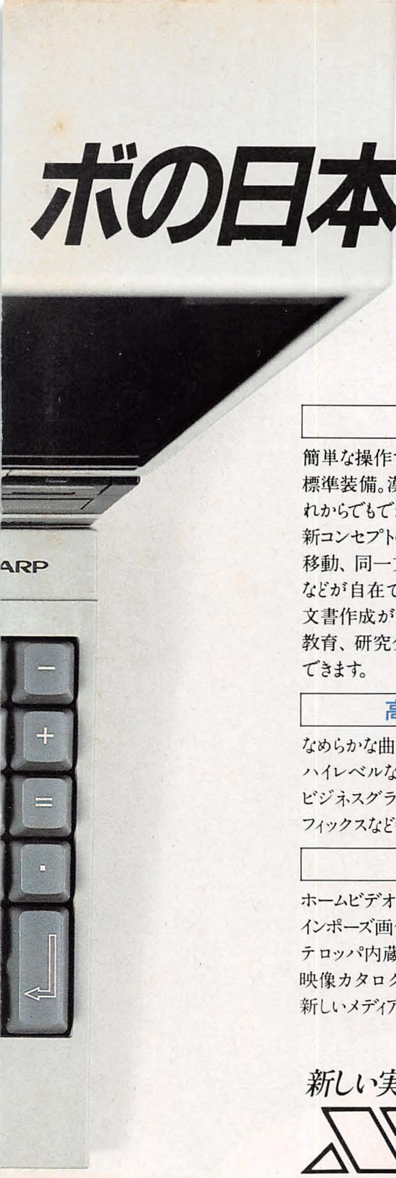
※当ソフトの使用にあたっては、CZ-5CPM（標準価格16,800円）が必要です。

いま最も注目されている言語

X1 turbo・X1シリーズ用ランゲージシリーズC

■2D・5″FD版　CZ-116LF　標準価格13,800円

※当ソフトの使用にあたっては、CZ-5CPM（標準価格16,800円）が必要です。



SHARP

ボの日本語はやさしく、凄い。

日本語処理機能

簡単な操作で日本語入力ができる新開発漢字BASICを標準装備。漢字変換はカタカナ、ひらがな、ローマ字のいずれからでもでき、手軽に日本語の文章が作成できます。さらに、新コンセプトの日本語処理機能を内蔵。挿入、削除、文章移動、同一文章(プログラム)をくり返し使用できるコピーなどが自在です。まさにプログラミング感覚でスピーディに文書作成が可能、企画書や報告書などビジネスはもちろん、教育、研究分野の各種レポート、論文などに幅広く活用できます。

高速・高密度グラフィック

なめらかな曲線、緻密な色表現、漢字1000文字表示など、ハイレベルな表現を可能にする640×400ドットフルカラー。ビジネスグラフやチャートの作成、高度なコンピュータグラフィックスなど新しいアート表現も楽しめます。

ビデオ編集

ホームビデオを接続するだけでコンピュータ画像やスーパーインポーズ画像をそのまま録画できる新方式採用のデジタルテロッパ内蔵(特許出願中)。ホビーはもちろん、ビデオ教材、映像カタログ、ビデオPOPづくりなど…ビデオテープを新しいメディアとして実務に活かせます。

新しい実務フィールドへ… ターボな走り

パソコンテレビ

X1 turbo シリーズ

Model 30(ミニフロッピーディスクドライブ、2ドライブ内蔵)	
パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-852C 標準価格278,000円
Model 20(ミニフロッピーディスクドライブ、1ドライブ内蔵)	
パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-851C 標準価格248,000円
Model 10(高速電磁メカカセットデータレコーダ内蔵)	
パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-850C 標準価格168,000円
15型カラーディスプレイテレビ	CZ-850D 標準価格129,800円

▶カラーはそれぞれオフィスグレー(E)、ローズレッド(R)の2色があります。

〈X1ターボの主な特長〉■PRINT文やDATA文、REM文、ファイル名などにも直接漢字が書き込め、プログラムの作成、修正、訂正が容易■JIS第1水準漢字ROM標準実装■漢字V-RAM搭載により漢字1000文字を高速表示■高速定義を実現したユーザー定義のキャラクタゼネレータ■高速ペイント機能■新開発黒色スーパーインポーズ機能■最大85Kバイトのユーザーエリア、172Kバイトの大容量RAM■5インチ倍トラックミニフロッピー、8インチフロッピー、10MバイトハードディスクをBASICでサポート■マウス、RS-232Cなど充実したユーザーインターフェイス■専用ディスプレイテレビは世界初、640×400/640×200ドットの自動切換えを実現■ユーザーフレンドリーを追求した多機能薄型キーボード■キー配列を50音順に変換可能

※Model 10では400モードフルカラー表示、デジタルテロッパ、マウス・RS-232Cインターフェイスはオプション。また、RAMは124Kバイト、ユーザーエリアは32Kバイトです。
※画面は説明用に作成し、印刷製版で合成した写真です。ソフトは市販されておりません。

〈主なオプション〉

●増設用ミニフロッピーディスクドライブ(CZ-851C用)	CZ-51F	標準価格 39,800円
●ミニフロッピーディスクセット	CZ-501F	標準価格129,800円
●データレコーダ	CZ-8RL1	標準価格 24,800円
●熱転写漢字プリンタ NEW	CZ-8PN1	標準価格134,800円
●ビデオマルチプロセッサ	CZ-8VP1	標準価格 59,800円
●パーソナルテロッパ	CZ-8DT2	標準価格 44,800円



▲写真はModel 30です。

日本語処理機能をさらに強化して 実務能力を高めた X1 turbo Model 40登場。

●熟語、地名、人名など約30,000語を収録したシステム・ユーザー辞書搭載●プログラム中で漢字が自在に使える漢字BASIC標準装備●漢字1000文字高速表示●640×400ドットフルカラー

パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-862C 標準価格258,000円
● 14型カラーディスプレイ CU-14D1 標準価格108,000円



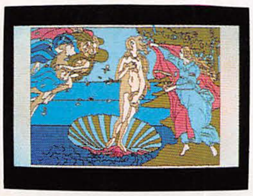
シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング㈱〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)へ。

資料請求券 X1ターボ ベーマガ 9係


たしかな技術で世界をむすぶ
NEC
サウンドオブサイエンス。
PC-KD852
PC-8801mkⅡSR
model 30

C&C コンピュータ アンド コミュニケーション

グラフィックとサウンドの競演、いまクライマックスへ。



目をみはる超ハイスピード&512色カラフルグラフィック。

グラフィック能力を一気にパワーアップしたPC-8801mkⅡSR。ディスプレイの表示スピードはこれまでの倍以上にアップされ、8ビットの限界まで迫りました。しかもアナログRGBディスプレイ(PC-KD852)と組合せれば512色中8色という幅広いカラー選択が可能。微妙な色表現もBASICで自在です。イラストからグラフ、ゲームまで、表現力豊かなグラフィックが640×200ドットの細密空間いっぱいに広がります。



耳を奪うHi-Fi音源6重和音。49種のリアルな内蔵音。

PC-8801mkⅡSRは音楽世代に耳よりなニュースを満載。最新のシンセサイザICにより6重和音8オクターブの自動演奏が可能です。うち3重和音は自然音に限りなく近い音づくりができる話題のFM音源。しかも、エレクトリックピアノ、シロホン、ブラス系の楽器やパーカッション、小鳥や虫の音、雨音などの効果音等49ものリアルなサウンドを内蔵して。感性豊かなサウンドワールドが、あなたを大きく包みこみます。

ベストセラーの機能を継承。互換性を重視したハード&ソフト。

BASICは互換性を重視したN-BASIC、N88-BASIC V1モードに、新機能満載のN88-BASIC V2モードを加えて3モード。これまでのPC-8000シリーズ・PC-8800シリーズで蓄積されたソフト群がほとんど使え、また数多いPCシリーズの周辺機器もそのまま継承。互換性と新機能を両立させて、パーソナルな知的空間を一気に拡大してくれる、革新のパソコンです。

パーソナルビジネスから話題のキャプテンまで対応するマルチな実力。

漢字ROM(JIS第1水準)に加え、高密度400ラインモードを実装。日本語ワープロ、データベースなど、パーソナルビジネスに威力を発揮します。話題のニューメディア、キャプテンにも対応予定。

※市販ソフトウェアには一部、互換性のないものがありますので、お買い上げの際はご確認ください。

すべてを受け継ぎながら、すべてが新しい。

NECパーソナルコンピュータPC-8800シリーズ

PC-8801mkⅡSR

model 10(ミニフロッピィディスクドライブ オプション)標準価格168,000円/model 20(ミニフロッピィディスクドライブ1台実装)標準価格213,000円/model 30(ミニフロッピィディスクドライブ2台実装)標準価格258,000円

新発売

88 EXPRESS 88 PC-8801mkⅡSR用書籍のご紹介

ご存知ですか? PC-8801mkⅡSR用の書籍がこんなにそろいました。どれもテクニカルノウハウでギッシリ。新しいテクニックを身につけてPC-8801mkⅡSRの活用範囲を大きく広げてみませんか。



一部発売予定のものもありますので、発売元にお確かめ下さい。

図書名	価格	問い合わせ先/TEL
PC-8801/mkⅡ/SR解析 マニュアル総集編	¥2,800	秀和システムトレーディング(株)/03-470-4941
PC-8801mkⅡSRテクニカルマップⅠ	¥2,500	
PC-8801mkⅡSRテクニカルマップⅡ	¥2,500	
PC-8801mkⅡ/SR 3Dスーパーグラフィックス	¥2,300	
PC-8801mkⅡSR/PC-8001mkⅡSR/PC-6601SR/PC-6001mkⅡSR FM音源スーパーサウンド	¥1,900	
PC-8801mkⅡSRプログラミング&オペレーション入門	¥1,700	(株)ナツメ社/03-291-1257
PC-8801mkⅡSRデータファイル入門1	¥1,600	
PC-8801mkⅡSRデータファイル入門2	¥1,600	
実践パソコンQ&A集1 PC-110番 NEC PC-8800シリーズ編	¥1,700	(株)ラジオ技術社/03-251-1321
実践パソコンQ&A集6 続PC-110番 NEC PC-8800シリーズ編	¥1,700	
PC-8801mkⅡSRテクニカルメモ	¥1,800(予)	(株)アスキー/03-486-7111
PC-8801mkⅡSR ベーシックコミュニケーション 通信時代のパソコン活用法入門	¥2,200(予)	エー・アイ・ソフト(株)/03-477-7307
PC-8800シリーズ活用ノウハウパック	¥2,300	(株)学習研究社 03-464-3951

●これ以外にも、PC-8800シリーズには、たくさんの書籍が揃っています。

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー

国内実績No.1

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル) TEL.(03)452-8000

※電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC



見たいテレビは予約する。つまり、時間を忘れてパソコンできる。

テレビパソコン・ミスターPCは新しい楽しみ方でいっぱいのドリームマシン。テレビとパソコンがいっしょになって、これまでできなかった事も軽々こなしてしまうのです。たとえば、番組予約。見たい番組を予約しておけば、どんなにプログラミングやゲームに夢中になっていても時間がくればちゃんとテレビが見れるというスグレもの。実力タップリのミスターPCだから、ボクたちの未来は実に明るいのですね。

- テレビとパソコンを遠くから自由自在にコントロールできるユニークな赤外線方式のワイヤレスリモコンキーボード。
- テレビとパソコン画面を自由に重ねられるスーパーインポーズ機能を内蔵。
- ビデオのテロップ作成が簡単にできる便利なビデオテロッパーソフトを添付。
- 7つまでの番組を、放映時間がくると自動的に選局してくれる番組予約機能。
- レポートや文書の作成に便利な本格派熟語変換の日本語ワープロソフト添付。
- カラフルで美しい320×200ドット・15色モードのカラーグラフィック機能。
- 自然な楽器音・効果音が楽しめるFM音源つき6重和音8オクターブサウンド。
- 声を出してしゃべり歌う。2オクターブの音階つき音声合成機能を内蔵。



僕らの最上級

NECパーソナルコンピュータ
PC-6000シリーズ

PC-6001mkIISR（マーク）

本体標準価格89,800円

コンピュータ アンド コミュニケーション



●BASICのプログラム中で活用できる1024字までの実用漢字ROMを内蔵。
●大容量320Kバイト/ドライブの3.5インチディスクを1ドライブ標準で実装。
●PC-6000・PC-6600シリーズの資産を豊かに受け継ぐ豊富なソフトウェア群。

テレビパソコン PC-6601SR

Mr.PC

●パーソナルコンピュータ(本体・キーボード)PC-6601SR 標準価格155,000円
●ディスプレイテレビPC-TV151 標準価格94,800円
●ボディカラー:ブラックメタリック ワインレッド



先進のワイヤレスキーボード&テレビパソコン、ミスターPC。

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1

日本電気グループ　NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル) ☎(03)452-8000
※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

選べるディスプレイ。

NECのパソコンは、国内実績No.1。
その実力で、豊富なソフトウェアで、選ばれています。
多様なラインアップのパソコンにあわせて、
ディスプレイも、フルラインアップ。No.1の顔です。



❶14型高解像度カラーディスプレイPC-KD851
標準価格……………………………158,000円



❸14型高解像度カラーディスプレイPC-KD551K
標準価格………99,800円



❹14型カラーディスプレイPC-KD251K
標準価格………59,800円



❺14型カラーディスプレイPC-KD252
標準価格………67,800円



❻14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格………198,000円



⓬14型高解像度モノクロディスプレイPC-MD651
標準価格………59,800円



⓭14型高解像度カラーディスプレイPC-8853N
標準価格………168,000円



⓮14型高解像度モノクロディスプレイPC-8851
標準価格………58,800円



⓯12型高解像度モノクロディスプレイPC-8841
標準価格………44,800円



⓰12型グリーンディスプレイPC-8050N
標準価格………29,800円

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種									☆は高解像度
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E,F,M	PC-8801mkII	PC-8801mkIISR	PC-8001mkII 8001mkIISR	PC-6601SR	PC-6001mkIISR	PC-6601	PC-6001mkII	
①PC-KD851	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	アナログ デジタル RGB	0.31		◎	◎	○						☆
②PC-KD852	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39				○						☆
③PC-KD551K	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.39		○	○	◑						☆
④PC-KD251K	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.48		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑤PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.50		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑥PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ RGB	0.31	○									☆
⑦PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.39		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	☆
⑧PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.7		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑨PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.36		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	☆
⑩PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.63		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑪PC-6042K	12	カラー	800	40×20	7×9	コンポジット	0.63						○※	○※	○	○	



高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー
国内実績 No.1

コンピュータ アンド コミュニケーション

選ばれたパソコンに、



新発売

❷14型高解像度カラーディスプレイPC-KD852
標準価格………………………………99,800円



❼14型カラーディスプレイ
PC-KD351
標準価格………99,800円



❽14型カラーディスプレイ
PC-60M43
標準価格………65,800円



❾12型カラーディスプレイ
PC-KD301
標準価格………89,800円



❿12型カラーディスプレイ
PC-KD201
標準価格………59,800円



⓫12型カラーディスプレイ
PC-6042K
標準価格………56,800円



⓱12型アンバーイエロー
ディスプレイPC-8047
標準価格………46,800円



⓲9型グリーンディスプレイ
PC-8046
標準価格………35,800円



⓳12型グリーンディスプレイ
PC-6041
標準価格………36,800円



⓴14型カラーディスプレイ
PC-KD552
標準価格……112,000円



㉑15型ディスプレイテレビ
PC-TV151
標準価格………94,800円
(ブラックメタリック・ワインレッドの2色があります。)

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例 文字数	文字×行	ドット	入力信号方式	ドットピッチ	適応機種 PC-100	PC-9801E,F,M	PC-8801mkII	PC-8801mkIISR	PC-8001mkII 8001mkIISR	PC-6601SR	PC-6001mkIISR	PC-6601	PC-6001mkII	☆は高解像度
⑫PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	—	○									☆
⑬PC-8853N	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.31		○	○	◑						☆
⑭PC-8851	14	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○	○						☆
⑮PC-8841	12	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○	○						☆
⑯PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑰PC-8047	12	アンバーイエロー	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑱PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑲PC-6041	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑳PC-KD552	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.43		■	■	◑,■						
㉑PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.49		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	

(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)◑印は8色表示。(注4)■印は漢字を表示した時、文字が見えにくくなる場合があります。
(注5)◎は映像信号入力はデジタル方式で8色表示となります。 1.…縦200ライン表示です。2.…Text画面での漢字の取扱いはできません。
(注6)※印は接続にはRFアダプタ(PC-6044SR)が必要です。

日本電気グループ　NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)……………☎(03)452-8000　※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

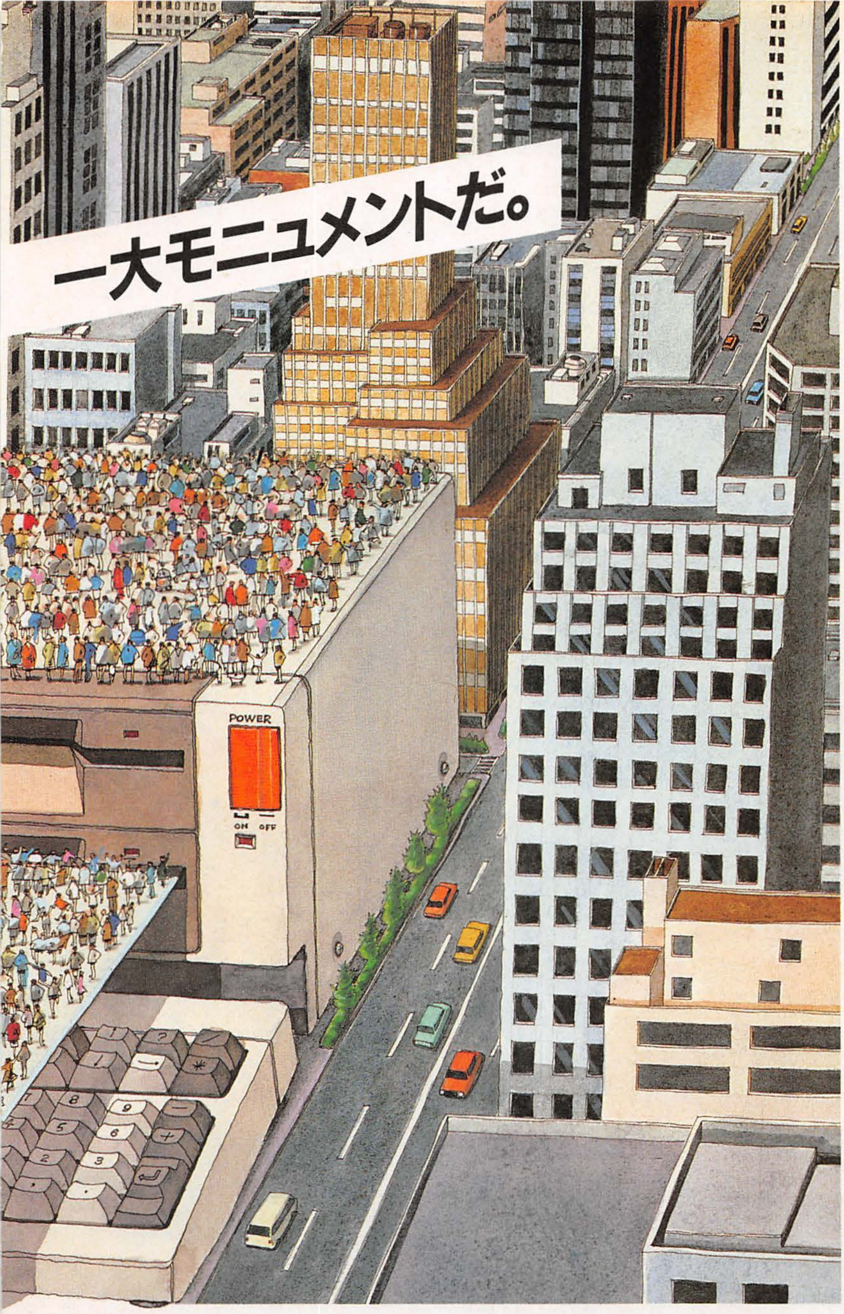


信頼と創造の富士通
セブンセブンの
兄貴ブン。
3.5インチと400ラインで、キミも一気に才能多重。
FM-77L4(エルフォー)は、ホビーはもちろんホームユースでも大活躍。バランスのとれた高性能で、みんなの期待に同時にこたえるオールラウンドパソコンです。
●時代の主流、3.5インチマイクロフロッピィ採用。●時代に先手、400ラインモード標準サポート。●漢字ROM+400ラインで高品位ワープロの実力。●1MB/ドライブの大容量フロッピィをサポート。●メインメモリは128KB。漢字対応のF-BASIC V3.5が威力を発揮。●8オクターブ・三重和音のサウンド機能。●拡張性にすぐれたカード群。RS-232C、MIDI、マウス、音声合成、いま注目のFM音源カードなど。
いまや主流は
3.5インチ
3.5インチ時代の400ラインパソコン
FM-77L4
エルフォー
¥238,000(本体価格・FM Logo付)
どっちもなにブン
富士通パソコンサマーキャンプ
1985 SUMMER CAMP
この夏、パソコンの腕に力こぶをつけよう。
8/31(土)まで
入場無料
開催中
夏休みこそ、パソコンの腕をみがく絶好のチャンス。楽しく遊んで、ためになって、アタマもカラダも大よろこび。親子そろって、友だちと、富士通プラザ丸の内へおでかけください。
●有名タレントによるバラエティショーや講演。モモコクラブとのタイアップイベントでどっと盛りあがり。
●富士通サンサンゼミナールは、子供からパパ、ママ、ビジネスマン、OL一年生まで、楽しくて役に立つパソコン・ワープロ教室です。
●マンガ、音楽、科学、スポーツなど多彩なジャンルのソフトが揃ったパソコンキャンプで、遊び心も冒険心も、知的好奇心も大満足。
全国6地区9ヵ所(札幌、仙台、名古屋、大阪、広島、福岡)の富士通OAショウルーム、マイコンスカイラブでも開催中。
丸の内センタービル
富士通プラザ丸の内(東京中央ビル1F)
丸の内北口
東京駅
お問い合わせは——富士通プラザ丸の内及び各OAショウルーム、マイコンスカイラブへ。


富士通
でもって、
こっちが
弟ブン。
FM音源、ジョイスティックで、キミも遊びの免許皆伝。
FM-77L2(エルツー)は、明るく元気なホビーパソコン。音は出るは、棒は動くは、色は変わるは、スコアは上がるは。毎日ホントに、たァのしくってたまりマシン。●3.5インチマイクロフロッピィ2ドライブ内蔵。●シンセサイザは、FM音源3音を含めて合計9音の豪華装備。●如意棒、はりきる。ジョイスティック標準添付。●鮮やか8色グラフィック機能。●標準実装の漢字ROMで充実の日本語対応。●FM-7と互換性のあるF-BASIC V3.0。●スーパーインポーズでオリジナルの映像をプロデュース。●メインメモリは64KB標準実装。●バラエティ豊かなオプションを用意。
FM音源用
スピーカ
ジョイスティック
ごひいきに。
3.5インチ時代のホビーパソコン
新登場 FM-77L2
エル ツー
¥193,000(本体価格・FMLogo付)
ヒット&ロングランの興奮パソコン FM-NEW7
¥99,800(本体価格)
OS-9装備のハイグレード・パソコン FM-11 AD2+
¥325,000(本体価格・ワープロソフト付)
富士通株式会社 ●OA営業統轄部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211
お問い合わせは、次の富士通プラザまたは富士通マイコンスカイラブへ ——— 富士通プラザ ●丸の内 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-2(東京中央ビル1F) ☎(03)215-0321
マイコンスカイラブ ●秋葉原(03)251-1448●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476●仙台(0222)66-8711●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231●大阪(06)344-7628●広島(082)247-3949
OAショウルーム ●札幌(011)222-5466●仙台(0222)67-5011●名古屋(052)231-6120●大阪(06)266-9031●福岡(092)713-0135


品質を大切にする〈技術の日立〉
HITACHI
広大なビット空間の〈S1〉それは，1Mバイト時代の
S1 PERSONAL COMPUTER
HITACHI MB-S1/40
モデル 40
モデル 30
モデル 20
HINT
HINT
HINT

おかげさまで75年
株式会社 日立製作所



語りつくせない魅力を秘めて，幅広いニーズに対応する〈S1〉シリーズ。

独特のシステムアーキテクチャーで1Mバイト時代をリードする〈S1〉。
メモリ空間1Mバイトを確保し，ハイスペックマシンならではの多様性を具現化した〈S1〉は，ニーズに合わせて5機種のラインアップです。
大量データ処理時代に余裕をもって対応する高密度フロッピーディスクドライブ（1Mバイト/1ドライブ）を2基搭載のモデル40や1基搭載のモデル30。そして，ハイスペックマシン入門へのお手頃機種モデル10。
さらには，先進AV体験機種モデル10AVなど……。
高速・大容量の〈S1〉シリーズは，ビジネスのステージで，トップホビーのフィールドで，余裕・俊敏の特性を存分に発揮します。

日立パーソナルコンピュータ S1





新登場



グラフィックプレイやホビーに…。ハイスペックマシンへの登龍門としての基本システムです。
本体（MB-S1/10）
標準価格…………128,000円

ビデオスーパーインポーズ機能，ステレオサウンド出力標準装備のAVシステムです。
本体（MB-S1/10AV）
標準価格…………178,000円

※写真中のカラーディスプレイ，パソコン対応カラーテレビ，マウスは別売です。

HINT
HITACHI NEW TECHNOLOGY

生活と技術をむすぶ

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12（日立愛宕別館）TEL（03）502-2111

資料請求券
S1-B8


National
−技術でひらく 世界の繁栄−
便利なレイアウト表示
文字が大きく読みやすい
ワ
うれしいプリンタ内蔵
ダブルスロットで楽しくパソコン
1-1-1
和 全
拝啓　汗ばむ季節になりましたが
いかがお過ごしですか。この前
ワープロ・パソコン
National

ワープロとパソコンが、一緒になって、

ーコンです。

MSXパソコンで初めて。プリンタ内蔵。ワープロ機能つき。これで、106,000円。

テレビにつなげば、その日からワープロができます。

パソコンがワーコンになると、いろいろ買い足さなくてもワープロできます。RF・ビデオ・RGB(21ピン)出力を内蔵。テレビがワープロ画面になるから、文字が大きく見やすくなります。RGB(21ピン)で見ると、文字が鮮やかに見えます。しかも、1ページ分のレイアウトを常に表示しています。

3,509字の文字と記号で複雑な文章づくりに対応。

漢字への変換は、かな/カナ/ローマ字の3つの方式で入力(単漢字変換)。外字登録は15個まで。近日発売の熟語ROMで、文節変換も可能。

英文ワープロとしての機能も、装備しています。

英文モードを選択すると、タイプライターのようなきれいな文字になります。また文末を自動的に単語単位で処理することや、文字の左右ぞろえなども、簡単にすることができます。



標準文字をはじめ半角・倍角・上下添字ができます。

文のタイトルや大切なところは倍角文字で大きく。注釈などは半角文字で小さく。$(A+B)^2$やH_2Oなどの添字も可能。変化のある文章がつくれます。

フロッピー、カートリッジ、テープに文章を保存可能。

文章を保存しておくと何かと便利。文章保存にはデータレコーダ、3.5インチフロッピーディスクドライブ、8kBデータカートリッジが利用可能。本体の記憶容量は最大で、和文全角は約8,000字、英文全角は約16,000字、ページ数なら10ページまでOK。

豊富な編集・校正機能で、文章づくりはラクラク。

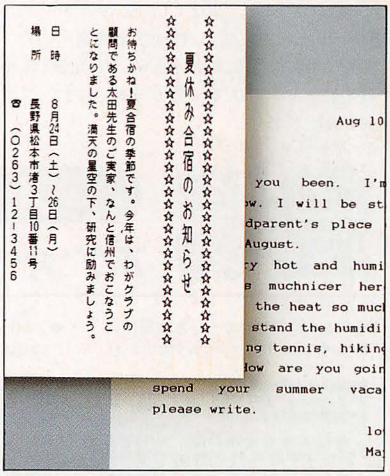
ワーコンなら、書いたり消したりのめんどうな作業から解放されます。字体変換、センタリング、右寄せ、左あけ、挿入、削除、複写、移動、検索、置換、語句登録、下線、タブ、書式設定などの豊富な編集・校正機能。手で書く時代よ、サヨウナラ。

印字音の静かな熱転写プリンタを内蔵しています。

16×16ドットの美しい印字。サーマルプリンタとしても使用できます。印字はタテ(和文)・ヨコ可能。プログラムやデータのプリントアウトもできます。

グラフィックにゲームに、本格的MSXパソコンです。

●RAMは大容量64kB●RGB(21ピン)対応の鮮やか画面●RF・ビデオ出力内蔵●数字入力に便利な独立10キー●外部プリンタ用端子つき●ボディカラーはホワイトとブラックの選べる2色


☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

夏休み合宿のお知らせ

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

お待ちかね！夏合宿の季節です。今年は、わがクラブの顧問である太田先生のご実家、なんと信州でおこなうことになりました。満天の星空の下、研究に励みましょう。

日時　8月24日（土）～26日（月）

場所　長野県松本市渚3丁目10番11号

☎（0263）12－3456

Aug 10

you been. I'm
ow. I will be st
dparent's place
August.
ry hot and humi
s muchnicer her
the heat so much
stand the humidi
ng tennis, hiking
How are you goin
spend your summer vaca
please write.

lo
Ma

ワープロ・パソコン

ナショナル MSX キングコング™*

RAM64kB　RGB対応

FS-4000

標準価格 106,000円

(写真のカラーテレビ TH14-N29G 標準価格78,000円)

▶色：－Wホワイト、－Kブラック▶付属品：音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、アンテナ切換器、取扱説明書(本体及びワープロ編の2冊)、BASIC説明書、操作説明シート、リボンカセット、熱転写用紙A4/10枚▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル(別売 CF-2507 標準価格6,000円)が必要です。

(新発売)

ナショナル 松下電器

＊ A Trademark of and licensed by Universal City Studios, Inc.　Japan Agent - Stik International Inc.　MSXはマイクロソフト社の商標です。

●ナショナルクレジットもご利用ください。●お問い合わせ、カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) 情報機器部MBM係まで。

全知全能

CASIO



■独立関数キーで使える、充実の65関数
あらゆる分野の科学技術計算に応える、豊富な65関数を内蔵。しかも独立関数キーですから操作性も抜群。10進↔16進や直線回帰などプロフェッショナルの高度な要求にも、幅広くお応えします。

■ワイドで見やすい、24桁大型表示
長い数式やプログラムもラクラク入力。計算結果も一目でわかります。データ入力にも、ゲームにも、うれしいワイド表示です。

■持ち運びに便利。ハードタイプのコンパクト設計
液晶表示部と関数キー部を分離したコンパクト設計ですので、使う時は大きく、使い終われば小さくたためます。しかも、ハードタイプのボディで内部をしっかりガード。

■繰り返し計算に威力、数式記憶機能
複雑な関数計算も、数式をあらかじめ記憶(最大62文字)させておけば、変数の値を入力するだけで答が求められます。プログラミングなしで使える便利な機能です。

■幅広い応用が可能、強力BASIC言語
関数機能、データバンク機能とリンクするパワフルなBASIC言語搭載。RAMも4KBと必要十分。便利な10分割プログラムで、複数のプログラムも同時に記憶します。

■多種多様に使える、データバンク機能
公式や定数、規格値、さらに電話番号やスケジュールなど、文字や数字を記憶します。必要な時にすぐに情報が呼び出せる使い方多彩の機能です。

■仮想コンピュータCOMP-Xをシミュレート、アセンブラ(CAP-X準拠)機能
情報処理技術者試験に出題されるCAP-Xを想定して作られたアセンブラ機能を内蔵。仮想コンピュータCOMP-Xを実際にシミュレートすることができる画期的な機能。国家試験突破に威力を発揮します。

●大きさ〈開いて〉幅142、奥行142、厚さ9mm、〈閉じて〉幅142、奥行71、厚さ18mm●重さ157g(電池込み)

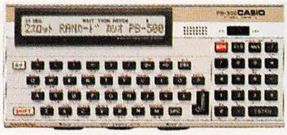
便利さ広がるオプション群
●ミニキャラクタープリンタFP-12S ¥16,500 ●カセットインタフェイスFA-5 ¥4,500
●プリンタケーブルSB-2 ¥3,500

登場 スーパー ポケット・コンピュータ FX-780P 新発売

(付属品:操作マニュアル、アセンブリ言語入門書)

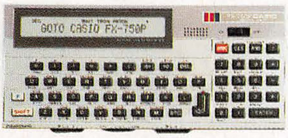
¥22,800

●2スロットの「RAMカード」方式採用。使いやすい、見やすい、カタカナ入力。



PB-500 ¥24,800

●2スロットの「RAMカード」方式採用。高度な科学技術計算もらくらくOK。



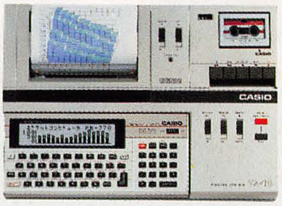
(ワンキー関数) FX-750P ¥24,800

●ワイドなグラフィックのハンディパソコン。



PB-700 ¥34,800(本体価格)

●最大32KBの大容量、豊富な51関数機能。



PB-770 ¥39,800(本体価格)

CPC(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)

第2回カシオソフト作家コンテスト　期間7月21日〜9月30日

皆さまお待ちかねの第2回カシオソフト作家コンテストを実施いたします。昨年行ないました第1回コンテストには多数の応募をいただきましたが、今回はそれ以上の応募を期待し、素敵な賞品を多数用意。また、応募者全員、自動的にCPC会員になれます。この日のためにアイデアをねっていたあなた!さあ、チャンス到来です!!

●応募方法:応募用紙(カシオ製品取扱い店および弊社電卓企画部にございます)に必要事項を記入し、プログラムリスト(テープでも可)を同封の上、封書にてお送りください。●応募期間:昭和60年9月30日(当日消印有効)●参加コース:PB-700/770コース(ビジネス部門、ゲーム部門、その他部門)PB-100/200/300/400、FX-700P/710P/780P、その他のコース(ビジネス部門、ゲーム部門〈①小・中学生②一般〉、その他部門)●特典:優秀賞:7部門各1名…カシオMSXコンピュータ(PV-16)入選:7部門各10名…カシオウォッチ(ペラFS-10)佳作:CPCオリジナルトレーナー(200名)参加賞:全員にCPC会員証および弊社機関誌「タッチ&プレイ」●発表:「タッチ&プレイ」誌上 ※優秀作品に関してはCPCライブラリー・夢幻ループに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。●宛先:〒160東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル カシオ計算機株式会社電卓企画部「作家コンテスト」係

カシオ計算機株式会社　営業本部　〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル☎03(347)4811(代表)

資料請求券 MBM-9

システムでひろがるね。

TOSHIBA





岡田有希子

学習にも、ビジネスにも、自由なシステムが組めるパソピア7。

ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

PASOPIAシリーズ
- ●パソピア1600
- ●パソピア16
- ●パソピア7
- ●パソピアミニ
- ●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)457-2951

使い方360度 SOUND&GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1(株)東芝 OA機器事業部(03)457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌(011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)481-0522/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

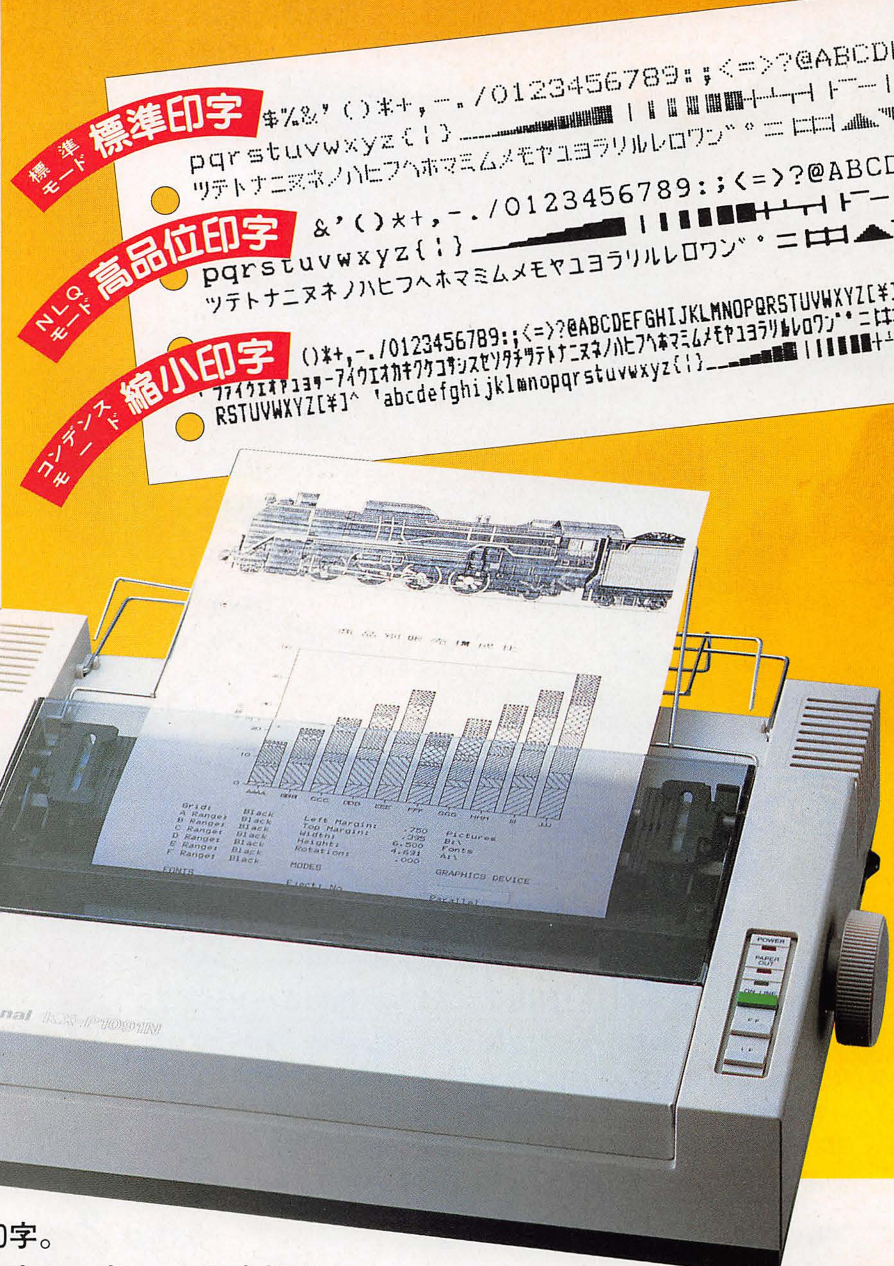
エネルギーとエレクトロニクス
E&Eの東芝……科学万博-つくば'85 東芝館の超リアル体感映像「ショウスキャン」。 (水)III-E-0006

National

－技術でひらく 世界の繁栄－

スイッチひとつで3つの印字モード

各種パソコンに対応！



毎秒120字。
しかも豊富な文字モードの本格派

●標準モードで毎秒120字・毎分63行のハイスピード印字 ●2度打ちでよりクリアに印字できるNLQモードや、文字の大きさと改行ピッチを小さくできるコンデンスモードへの切り替えもワンタッチ ●コマンドにより拡大・縮小も自在 ●もちろんMSXをはじめ各種パソコンと接続可能 ●取り替えがラクで経済的な独自のカセット式インクリボンなど使いやすさも徹底追求しました。

〈本体〉KX-P1091N……標準価格62,800円

〈インクリボン〉KX-P110N…標準価格1,800円

■接続可能パソコン

ナショナル	CF-2000、CF-2700、CF-3000
N E C	PC-6000シリーズ、PC-6600シリーズ PC-8000シリーズ、PC-8800シリーズ PC-9800シリーズ
富士通	FM-7、FM-8、FM-11
シャープ	X-1シリーズ
その他	各種MSXパソコン

ナショナルグラフィックプリンタ

ナショナル 松下電器 九州松下

●お問い合わせ、カタログのご請求は…………九州松下電器株式会社 ビジネス機器事業部 MB係
〒812 福岡市博多区美野島4-1-62 ☎092(431)2111

TOSHIBA



日本語ワープロソフト内蔵のMSX

東芝ホームコンピュータ 64Kバイト HX-21 ￥79,800 FOR BETTER LIFE

いまはもう秋 だれもいない海…。いまごろになると、ふと口ずさむ美しいフレーズ。有希子もすてきな言葉みつけたいな、パソピアIQでね。ワープロソフト内蔵だから、漢字ROMポン！でカンタンにワープロに変身というわけ。で、プリントすればクッキリ活字もOK。秋はパソピアIQで文学しちゃおう。



●漢字ROMカートリッジHX-M200￥29,800 ●ドットプリンタHX-P550￥84,800

●日本語ワープロソフト内蔵のMSX（別売漢字ROM必要）
カンタン・システム。漢字ROM＋プリンタで即、ワープロに変身！

●マニアに応える本格機能。拡張BASIC搭載

●電話で交信。RS-232Cインタフェース装備

●好みの画像が自由に選べる。映像3出力対応

●ダブルサイズの楽しみ。ステレオ音声出力装備

●目的に合せてフリーセレクト。多彩に揃ったMSXソフト

※映像3出力はHX-21、22に装備。RS-232CインタフェースはHX-22に装備

ワープロソフト内蔵、使いやすさのラインアップ

容量	機種	価格
64Kバイト	HX-20	￥69,800 FOR BETTER LIFE
64Kバイト	HX-21	￥79,800 FOR BETTER LIFE
64Kバイト	HX-22	￥89,800 FOR BETTER LIFE

新登場 MSX2

MSXが色の精度を語りはじめた。



特長	機種	価格
512色から16色を選択	HX-23	￥99,800
256色を同時表示	HX-23F	￥108,000

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

資料のご請求は 〒105 東京都港区芝浦1-1-1
株式会社東芝 家庭情報システム営業部 ☎03(457)3777

PASOPIA IQ

資料請求券 パソピアIQ マイコンBASIC 9月号

エネルギーとエレクトロニクス
E&Eの東芝……科学万博-つくば'85 東芝館の超リアル体感映像「ショウスキャン」。 (承)III-E-0006



ステージが、呼んでいる。

これからのMSXの3条件を備えた、マルチ機能増殖機。

これは、マルチ人間へのパスポートだ。これからのMSXの必要条件、①3スロット装備。(標準スロット×2＋サイドスロット)、②RGB出力装備、※③RAM64KB実装、をすべて満たし、発展性を一段と高めたYIS503 II。しかもヤマハの超LSI技術でハイコストパフォーマンスを実現し、新登場。MSX仕様のソフトがすべて使えるのはもちろん、独自のサイドスロットに各種ユニットを装着して、個性的専用マシンに変身。例えば、FMサウンドシンセサイザユニットで、デジタルシンセに。FM音源8音ポリフォニックの本格派です。

最先端のデジタルシンセだ。
music system 503M II

このセットアップは、並みの楽器を超えたコンピュータシンセサイザだ。まず、FMサウンドシンセサイザユニットを、YIS503 IIのサイドスロットに装着。さらにミュージックキーボードを接続すれば、46の楽器音、効果音から同時に2音色、6つのリズムパターンから1つを選んで本格的デジタルシンセが誕生。さらにYRM-15を使った楽譜入力による自動演奏や作曲もOK。オプションで●プレイカードの自動演奏●BASICプログラムでの演奏●音声合成も楽しめます。

★SFG-01のFM音源は、32基の発振器内蔵。4基ずつ組合せて同時8音出力の本格派。大型スピーカーで真価発揮。

●ミュージックシステム503MII組合せ合計価格¥117,200

YIS503II(本体)¥59,800、FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01¥19,800、ミュージックキーボードYK-20 ¥29,800、FMミュージックコンポーザYRM-15¥7,800



●DISKサポート版FMサウンドシンセサイザユニットII SFG-05 ¥29,800も新登場。

カンタン操作で、楽しいワープロ。
word processing system 503W II

MSXが、本格的日本語ワープロに。JIS第一水準の漢字を含む3,564文字を内蔵。さらに特殊文字や記号の作成・登録、熟語や短文の登録も可能。用紙サイズ自在のプリンタで名刺やハガキに直接印刷。オプションで住所録作りも。

●漢字ワープロシステム503WII組合せ合計価格¥194,400

YIS503II(本体)¥59,800、漢字ワープロユニットSKW-01 ¥39,800、熱転写プリンタPN-01¥89,800、プリンタケーブルCB-01¥5,000



●DISKサポート版日本語ワープロユニットSKW-05 ¥49,800(新発売)。

MSXとMSX2、MSX-DISK-BASICは、マイクロソフト社の商標です。

※RGB出力の使用には、別売RGBケーブルRC-01 ¥5,500が必要です。

●上記の各システムは、パソコンと周辺商品の組合せ例です。



ヤマハNEWMSX、デビュー。

TV画面は、僕らのキャンバス。

graphic system 503GII

素晴らしいコンピュータ・グラフィックスの世界を、マウスを使って簡単に楽しめます。豊富な機能を活用して高度なテクニックも思いのまま。ブロックパターンやブロック文字等も内蔵して、自由に使えます。作成画面は、ディスクにも記録可能。ディスク上の画面データは、DISK-BASICで活用可能。

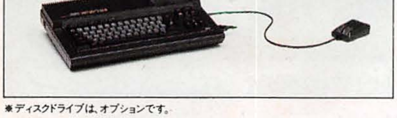
●グラフィックシステム503GII 組合せ合計価格 ¥80,400

YIS503II(本体)¥59,800、MSXマウスMU-01¥12,800、グラフィックアーティストGAR-01¥7,800



●MSXマウスMU-01¥12,800
●大容量1Mバイト(フォーマット時720Kバイト)両面倍密ディスクドライブFD-05¥64,800
●FDインターフェースケーブルFD-051¥25,000

●マウス、フロッピーディスクドライブ、ケーブルは別売です。



※ディスクドライブは、オプションです。

ホームパーソナルコンピュータ YIS503II (ワイズ)

MSX　RAM 64KB　RGB VIDEO RF

NEW　本体価格　¥59,800

●新世代マシンMSX2も新登場 YIS604/128 (RAM128KB+VRAM128KB) ¥99,800

MSX Ver.1の可能性を追求したマークIIモデル。

①2つのカートリッジスロットにヤマハ独自のサイドスロットを搭載。計3スロットの優れた拡張性。②RGB出力+ビデオ、RF出力装備。③RAM64Kバイトの大容量。
●256×192ドット16色32枚のスプライト機能。●8オクターブ3重和音。●アングルアジャスタも装備して、使いやすいステップスカルプチャータイプのキーボード。

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。

●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL 03(255)4487 大阪 TEL 06(251)0535 ●MSX MSX2の詳しい資料のご請求は、〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。

YAMAHA

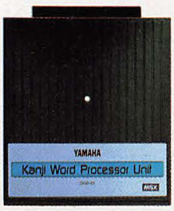
拡がるね。ヤマハMSX&MSX2の楽しい世界。

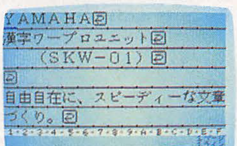
（カンタン操作で、楽しいワープロの世界へ）

WORD PROCESSING

漢字ワープロユニットSKW-01………………￥39,800

YISシリーズのサイドスロットにSKW-01を接続するだけで、本格的日本語ワープロにシステムアップできます。見やすい横15文字×縦6行の画面に文章を作成。JIS第一水準の漢字を含む3,564文字種の漢字ROMを内蔵しました。漢字変換はカタカナ/かな/ローマ字のいずれでもOKで、音読み/訓読みのどちらからでも変換できます。レイアウト表示、センタリング、アンダーライン等の豊富な機能を搭載しています。縦書・横書どちらでも出力することができ、文書の保存は、カセットやデータメモリカートリッジで行なえます。

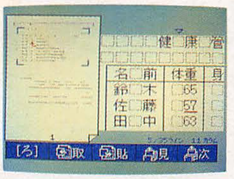




NEW 漢字枠組自在 YRK-01 ￥9,800（SKW-01と併用）

漢字ワープロユニットと併用して、A4版4ページの任意の場所に枠を設定しながら、作表や作文のレイアウトがイメージ通りにこなせるソフト。見やすい編集画面で、罫線や枠引き線も容易。熟語登録や外字登録、切り貼り、検索も可能。さらに、半角、全角、倍角の3種の文字サイズが使え、画面上の数字の四則演算もこなすなど、多彩な機能を内蔵しています。誰にでもやさしく文書のレイアウトが行なえます。





NEW 漢字カセットラベラYRK-02 ￥7,800（SKW-01と併用）

漢字ワープロユニットSKW-01と併用。オーディオテープや、カセットテープの録音・録画内容をデータ入力して、テープライブラリ管理が手軽に行なえます。タイトルなどの一覧表の印刷や、曲目の並べ替え、検索なども自由自在。テープケースの曲目ラベルや、背ラベルの印刷などもこなすことができます。（熱転写プリンタPN-01　￥89,800を使用）





漢字住所録YRM-16……￥7,800（SKW-01と併用）

MSXを、漢字住所録として使えるソフト。漢字の入力は、ワープロシステムと同様。音/訓どちらの読みからも変換でき、効率がアップ。登録住所の追加・削除・変更も容易。任意の項目での並べ替え、特定の項目での検索などもスピーディにこなしてくれます。さらに、宛名ラベルやハガキや情報カードへのプリントアウトなども可能です。（PN-01使用時）ワープロシステムを本格化するためには欠かせないソフト。プライベートにはもちろん、ビジネスにも活用できます。





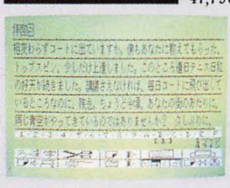


ディスクサポート版ソフト新登場。

NEW DISK日本語ワープロユニットSKW-05　￥49,800

SKW-01の機能を受け継ぎながら、外部記憶装置としてマイクロフロッピーディスクも使える機能強化版のワープロユニット。半角文字も加え、JIS第一水準の漢字を含む3,979文字種が使えます。MSX2では、一行横30文字の表示が選択可能。また、メモリマッパを活用することができ、YIS604/128では一度に47,790文字まで入力/編集することができます。使いやすさはSKW-01ゆずりで、辞書の増強等さらにリファイン。一括入力逐次変換も可能。文節変換を可能にするオプションなども今秋発売予定です。







熱転写プリンタPN-01………………￥89,800

漢字ワープロユニットの特長を100%活かすプリンタ。便利な各種用紙対応型で、A4・B5や連続用紙はもちろん、ハガキや名刺にも直接プリント可能。高密度16ドットヘッドにより1パス（行程）で静かな印字。横書/縦書も自由自在。ワープロ以外にもMSX用のプリンタとして幅広く使えます。ワープロシステムを構成するためには欠かせません。●別売プリンタケーブルCB-01 ￥5,000●サーマルリボンPN-01RB（黒）￥3,900、PN-01RC（カラー）￥4,800





MSXとMSX2は、マイクロソフト社の商標です。

（ＦＭ音源で楽しむ最先端デジタルシンセ）

MUSIC PERFORMANCE

FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01



￥19,800FM音源を採用。8重和音出力が可能。リアルな46種の音色データを内蔵。キーボード/MIDI/ステレオ出力端子装備。

FMミュージックマクロYRM-11　￥7,800



FM音源をBASICでコントロール。同時4音色の出力や音声合成もOK。

FM音色プログラムYRM-12　￥7,800



FM音源のパラメータをコントロールして、独自の音色を作れるソフト。

FMミュージックコンポーザYRM-15￥7,800



SFG-01と併用。TV画面上の五線譜に、音符や音楽記号を入力して楽符通りの自動演奏可能。強弱やテンポの微妙な調整も可能です。



プレイカードセットZPA-01　￥12,800



本体に接続するだけで、自動演奏がOK。SFG-01、-05と組めばリアルなサウンドも。

NEW ミュージックキーボードYK-20 ￥29,800



※他にも49鍵のYK-10¥29,800、44鍵のYK-01¥17,800があります。

NEW FMサウンドシンセサイザユニットII
SFG-05¥29,800



FM音源を駆使した46種類のプリセットボイス内蔵。

NEW FMミュージックマクロII
YRM-51¥9,800



FM音源をBASICでコントロール。

NEW FM音色プログラムII
YRM-52¥9,800



FM音源の音色調整や音創りに。

NEW FMミュージックコンポーザII
YRM-55¥9,800



85年秋発売予定のコンポーザ。

※YRM-11～15及びYRM-51～55は、各々SFG-01、05のどちらと組み合わせても使用可能。但し、YRM-51～55とSFG-05の組み合わせの場合のみ、ディスクの使用が可能になります。

★YRM-11は、YIS604/128では使用できません。同様の機能を持ったYRM-51をご使用下さい。

NEW マイクロフロッピーディスクドライブFD-05…………¥64,800



720KBの大容量。●別売インターフェースケーブルFD-051 ¥25,000●3.5インチフロッピーディスクMF2-DD¥1,750

多彩な楽しさ。ミュージックソフト。

制作：財団法人ヤマハ音楽振興会
発売：日本楽器製造株式会社

COMPUTER MUSIC COLLECTION

ミュージックコンポーザ用の演奏データによる曲集



FM音源のリアルなサウンドで自動演奏が楽しめるソフトです。**Vol.6／スクリーン CMC-06 ¥2,400** ●Vol. 1／月の光（クラシック）●Vol. 2／スウィートメモリーズ（ニューミュージック）●Vol. 3／素顔のままで（ポップス）●Vol. 4／ビートルズ●Vol. 5／ピーターと狼各 ¥2,400（各テープ2本入）

COMPUTER MUSIC WORK SHOP

コードマスター用アプリケーション



キーボードやギターコードを画面上に表示。さまざまな基本型や展開型を教えてくれます。**ギター・コードマスター1 CMW-33¥6,500(ROM)**

●キーボード・コードマスターCMW-01 ¥3,000●キーボード・コードプログレッション1CMW-02¥3,000（各テープ1本入）
※CMW-01、-02は、SFG-01、-05+YRM-11、-15と併用。

FM VOICE DATA

拡張音色データ集



FMサウンドシンセサイザユニットに新しい音色を供給するための拡張音色データ集。**FMヴォイスデータ96② FVD-02　¥2,800**

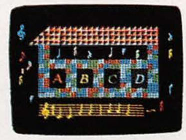
●FMヴォイスデータ96FVD-01 ¥2,800（カセットテープ版）

（TV画面は、僕らのキャンバス）

GRAPHICS



NEW グラフィックアーティストGAR-01
¥7,800（ディスクサポート版）



MSXマウスを使ってなめらかな曲線を描いたり、様々な特殊効果などを楽しむことができます。高度なグラフィックス作りに欠かせません。©財団法人ヤマハ音楽振興会

NEW MSXマウスMU-01¥12,800



画面を見ながら机の上で動かすだけのスピーディなポインティングデバイス。

グラフィックカードセットZGA-01¥19,800





カードを使ったユニークなグラフィックソフト。12枚のカードに記憶させた84種類のグラフィックデータを使って自由な作画がOK。

●ライン、サークル、ボックスなどが簡単に描け、16色がフルに使えます。作成画面はカセットにセーブして、好きな時に呼びだせます。

データメモリカートリッジUDC-01　¥9,800

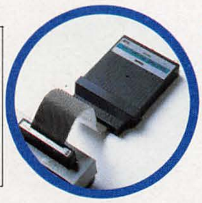


バッテリーバックアップ方式の4KバイトのRAMカートリッジ。手軽な外部記憶装置です。

32K拡張RAMカートリッジURM-01　¥9,800



ROMスロットに差し込むだけでRAM32KバイトのMSXのRAM容量を64Kバイトに拡張可能。



ヤマハMSXの世界を、お手持ちのMSXで。

ユニットコネクタUCN-01　¥7,800 拡張ユニットSFG-01、SFG-05、SKW-01、SKW-05は、UCN-01を介して各社のMSXのROMスロットに接続できます。（機種によっては機能を発揮できない場合があります。詳しくはカタログをご請求下さい。）ヤマハMSXの場合は、直接サイドスロットに接続可能。

本格的システムアップに必須の、3スロット装備。完成度を高めて、新登場。



YIS503II

本体価格 ¥59,800
RAM 64KB　MSX
ホームパーソナルコンピュータ

NEW ●MSX Ver.1の可能性を徹底追求。●3スロット装備。●RAM64Kバイト実装。●RGB、RF、コンポジットビデオの3種類の映像出力を標準装備。



YIS604/128

本体価格 ¥99,800
RAM 128KB + VRAM 128KB　MSX2
ホームパーソナルコンピュータ

NEW ●メインRAM128Kバイト+ビデオRAM128Kバイト実装●3スロットに加えてビルトインプログラムソケット装備。●3種類の画像出力。●パソコン独習ソフト付属。(ROMパック)

YAMAHA

新しい次元に飛躍したMSX2。新世代MSX、ヤマハから登場。



まさに恐るべき、パワー。人類を進化させる新世代マシンMSX2、遂に登場。まず、その全貌を明らかにします。

MSXの可能性は、強力にバージョンアップされ、いま新局面が拓かれました。噂の新世代マシン、MSX 2が、遂にその実体を現わしたのです。そのパワーは、まさに強大。ヤマハのYIS604/128は、広大なメモリ256Kバイトを搭載し、MSX-BASIC Ver.2.0の可能性を最初から実現するマシンです。新開発超LSIと大容量128KバイトのビデオRAMで、画像処理能力は飛躍的に向上。512×212ドットの精細画面×2ページに、512色中同時16色で、1ドット単位の配色可能。256×212ドットモードでは、同時256色のビットマップ表示。さらにテキスト表示も80文字×24行。メインRAMも128Kバイトを実装しました。メモリマッパとメモリディスク機能でフル活用できます。また、カレンダ機能やマウスサポートなど、便利で楽しい機能装備。全身がパワフルです。

キャプテンターミナルにも変身する、優れた拡張機能。

2つのカートリッジスロットで、標準仕様のソフトや周辺機器に対応。従来のMSXソフトも、すべてOK。また独自のサイドスロットで、デジタルシンセやワープロに変身。専用ユニットでキャプテンターミナルにも変身できます。(今秋予定)。さらに、ビルトインプログラムソケットを装備。専用のROMパック(発売予定)で、多彩な拡張性もさらに充実。まさに、スーパーMSXです。

〈主な仕様〉●CPU:Z80A●RAM:256KB(メインRAM128KB+VRAM128KB)●ROM:48KB(MSX-BASIC Ver.2.0)●表示能力:最大80文字×24行●グラフィック機能:512×212ドット(ビットマップ、512色中16色、2ページ)/256×212ドット(ビットマップ、同時256色、2ページ)他●サウンド機能:8オクターブ3重和音+1効果音●カレンダ時計:リアルタイム(バッテリーバックアップ)●マウス:汎用I/Oポートにてサポート●付属ソフト:パソコン独習ソフト(ROMパック)


●写真のマウス、フロッピーディスクドライブ、ケーブルは別売です。

ホームパーソナルコンピュータ
YIS604/128 (ワイズ) NEW

RAM 128KB + VRAM 128KB

本体価格 ¥99,800

●MSXマウスMU-01 ¥12,800 ●大容量1Mバイト両面倍密マイクロフロッピーディスクドライブFD-05 ¥64,800 ●FDインターフェースケーブルFD-051 ¥25,000
※フォーマット時は720KB

MSXの正統派 YIS503II (RAM64KB) ¥59,800も新発売。

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。
●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL 03(255)4487 大阪 TEL 06(251)0535
● MSX MSX2 の詳しい資料のご請求は、〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。



ワールド・クォリティ。

新しい高度なソフトが続々誕生し、パソコンがますますおもしろくなってきました。それとともに、フロッピーディスクは、従来の倍密度タイプに比べ3倍以上の1.6メガバイトもの容量をもつMD/2HD(5.25インチ高密度タイプ)の誕生によって、さらに高い信頼性が求められています。スリーエムは、世界中のパソコンに使える新時代のフロッピーディスクをめざし、欧米のスリーエム社と連携しながら、新磁性体、新構造、新素材を開発。悪条件下や酷使に耐え抜く耐熱・耐低温・耐湿性を完成するとともに、ドライブとの適合性の飛躍的な向上に成功しました。スリーエムフロッピーディスク——ワールド・クォリティです。



スリーエム フロッピーディスク

クーポン プレゼント実施中
4月1日〜12月31日

いま、スリーエム フロッピーディスク1箱(10枚)に1点の点数シールがついています。シールを集めてお送りください。点数に応じてお好みの景品をプレゼントします。

住友スリーエム株式会社 3M
磁気製品事業部
本社 158 東京都世田谷区玉川台2-33-1 ☎(03)709-8526

東京支店 ☎(03)403-1111
横浜支店 ☎(045)312-5521
名古屋支店 ☎(052)332-2411
大阪支店 ☎(06)305-3133
福岡支店 ☎(092)531-4333
札幌営業所 ☎(011)644-7411
仙台営業所 ☎(0222)61-2811
広島営業所 ☎(082)247-2200
沖縄出張所 ☎(0988)77-8799

3M

VHD PC

LET'S TRY

キミの頭脳を

〈インターアクション〉シリーズは、
VHDシステム専用のビデオ

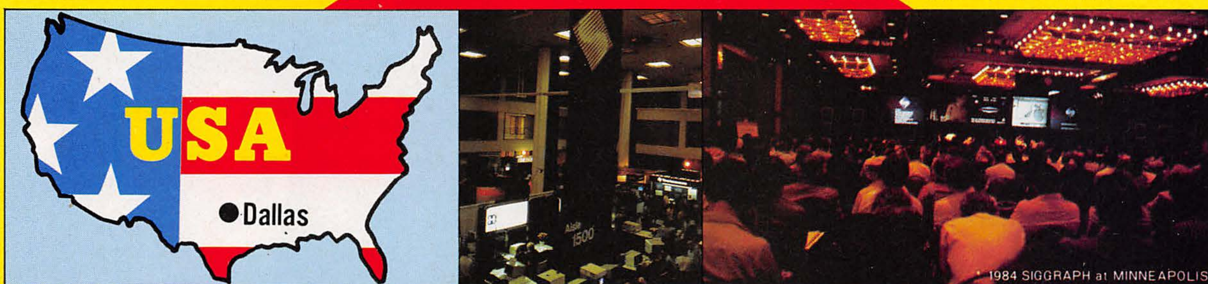
募集その1

VHDゲーム・プラン

VHDビデオディスクとパソコンを組み合わせたゲームのアイデアを募集。独創的なアイデアを歓迎します。

優秀なアイデアには

★特賞：1986年度シーグラフ（コンピュータグラフィックスに関する世界最大の国際会議と展示会／アメリカ・ダラスで開催）**見学旅行に御招待**（2名様）



★VHD賞：VHD pcプレーヤー（各2名様計8台）

※下記製品はメーカー50音順

シャープ賞	東芝賞	ビクター賞	松下賞
VP-2400	VDP-881(K)	HD-7900	DP-950
myDISC	マイドリーム	DiscWorld	ディスクロード

※上記プレーヤーは、機種変更などにより、同一メーカー、同等のものと変更させていただく場合もあります。

★入選：お好きなVHDビデオディスク1枚（40名様）

応募方法

様式は自由。ハガキまたは封書で。どんな映像と音声のVHDを、パソコン・コントロールで、どんなゲームにするかを書いてください。VHDディスクは、現在発売中のものでも、まったく新しいものでも可。当社発売のものでも、他社のものでもOKです。

⊙審査員（順不同）

アスキー・ハイテックラボ室長：吉崎 武
電波新聞・マイコンBASICマガジン編集長：大橋太郎
ナムコ・開発一部長：中村繁一氏
日本ビクター・ビデオソフト制作部長：久野義治

⊙応募のきまり

(1)未公開のものに限ります。(2)他人の権利（著作権、意匠権、アイデア等）を侵害しないもの。(3)VHDおよびパソコンの機種は問いません。(4)応募点数の制限はありません。(5)プロ・アマ・個人・グループを問いません。

⊙応募期間

1985年8月5日〜1986年1月20日（当日消印有効）

⊙入賞発表

1986年4月初旬（入賞者には個々にご連絡します）

⊙次の項目を明記してお送りください。

●応募部門（募集その1）または（募集その2）●ゲームのタイトル名 ●住所、氏名、性別、年齢、職業または学校在学学年、電話番号（以上グループの場合は代表者）●お好きなVHDビデオディスクの番号およびタイトル名 ●グループの場合は、グループ名

INTERACTION.

大募集中。

パソコンに接続した
ディスクソフトです。

募集その2

ビデオすくらんぶる・プログラミング

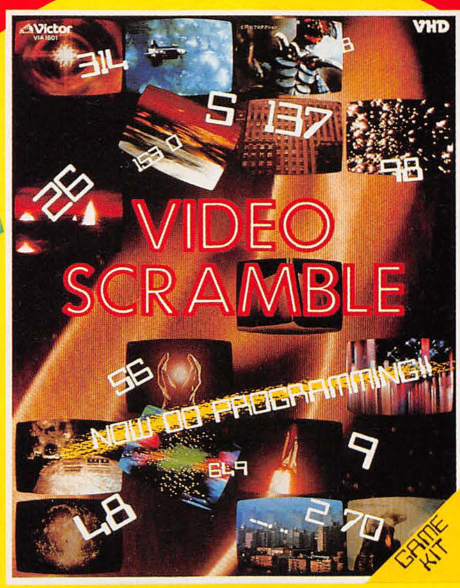
VHDインターアクションシリーズの最新盤『ゲームキット/ビデオすくらんぶる』を使ったゲームのプログラム作品を募集します。



優秀プログラム作品には

入賞プログラムは当社で発売。入賞者には、当社規定によるロイヤリティのミニマムギャランティ分をお支払いします。(発売に際しては、プログラムをグレードアップするため若干変更することもあります。)





VIA-1501
「ゲームキット/ビデオすくらんぶる」
¥6,800



応募方法

カセットまたはフロッピィで。プログラムのプリントを添付のこと。また、パソコンとインターフェースの機種名、プログラムのローディング方法および起動方法を必ず明記してください。

⊙作品の権利

(1)応募作品の著作権は応募者に帰属します。ただし、入賞された作品の著作権・所有権にもとづく使用・利用権などの権利は、日本ビクターが独占的に行使するものとします。(2)アイデアの具体化、利用、活用など応募アイデアによって発生する権利はすべて日本ビクターが所有します。(3)入賞し発売されるプログラムは、一部変更、変形されることがあります。(4)上記(1)～(3)事項に関する入賞作品の具体的な取扱いは、別途個々にご案内します。(5)応募作品(アイデア、プログラム)は返却いたしません。

⊙作品送付先

〒103 東京都中央区日本橋本町4丁目1番地 日本ビクター㈱ ビデオソフト事業部 インターアクション係

⊙ご注意

応募規定に違反されたときは、入賞を取り消す場合もあります。

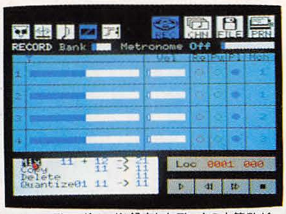
⊙お問合せ先

〒103 東京都中央区日本橋本町4丁目1番地 日本ビクター㈱ ビデオソフト事業部インターアクション係(TEL)03-270-2236

待望の4トラック×4バンク・MIDIシーケンサーソフト。パンチイン/アウトやミックスダウンなど編集機能も充実。

●MIDI楽器の演奏を録音/再生する4トラック×4バンクシーケンサーです。

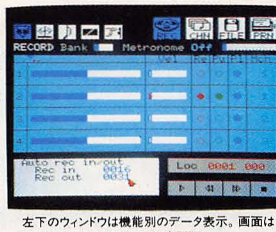
MIDIレコーダYRM-31は4トラック4バンクのシーケンスレコーダー。MIDI楽器の演奏によるMIDI信号をトラックごとに録音し、その再生データでMIDI楽器を自動演奏させるソフトです。もちろんトラック独立ポリフォニック。最大約20,000音(CX7M/128使用時)まで楽々とメモリーしてくれます。録音モードは、MIDI楽器の演奏をまさに録音の感覚でそのまま記録してくれるリアルタイム入力と、1音1音鍵盤を押すことでテンポに関係なく録音していけるステップ入力の2つを用意しました。キーボードに熟練した方にも、キーボードの不得手な方にも手軽に使いこなせる操作性が大きな魅力です。



レコーディングモード：録音したデータの小節数がトラック別にバーグラフ表示されます。

●パンチイン、ミックス、コピーなど編集・修正機能も豊富に装備しました。

小節単位で特定のフレーズだけの録り直しができるマニュアルパンチインや、小節を指定しておくと自動的にパンチイン・アウトしてくれるオートパンチインをはじめ、2つのトラックの演奏データをミキシングして1つのトラックにまとめるミックス、あるトラックの内容そっくり別のトラックに複写するコピー、不要なトラックを消去するデリート、録音ずみデータのキーオン/オフタイミングのバラツキをジャストに修正するクォンタイズなど、編集・修正機能も豊富。さらに、データ1つずつについてのキーオン/オフタイミング、音の強さ、音の高さの修正や、和音のデータの構成音の修正も可能です。



左下のウィンドウは機能別のデータ表示。画面はオートパンチイン/アウトの指定画面。

●4バンクを連結再生するチェイン機能を装備。複雑な曲に挑戦しましょう。

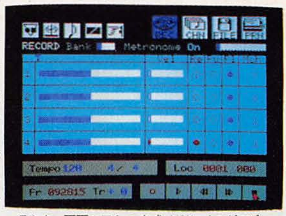
YRM-31は4つのバンクを装備しており、それぞれにテンポやトラックごとのMIDIチャンネルを指定可能。つまりは、4パートの曲を各バンクに1曲ずつ録音できますから、合計4曲に対応できることになります。また、4つのバンクを12ステップのシーケンスに自由にあてはめ、連続プレイバックできるチェイン機能も大きなメリット。シーケンス別にリピート、テンポチェンジ、トランスポーズが指定できるうえ、MIDI送信チャンネルについては、なんとシーケンス別・トラック別に指定できます。複数の楽章で構成された曲や、メモリー容量を越えた大曲もクリア。凝った曲づくりにチャレンジしてください。



チェインモード：シーケンスごとにバンク、リピート、テンポチェンジなどを指定します。

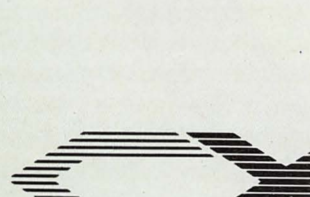
●見やすく操作しやすいアイコン方式。MSXマウスもサポートしています。

機能をマークで表したメニューアイコンに、カーソル(赤の矢印)を移動させて作業を指示するアイコン方式を採用。レコーディング、チェイン、ファイル(外部へのセーブ/ロード)、プリントアウトの4モードを切り換えるメインアイコン(右上)、レコーディングモードやファイルモードで細かな機能を選ぶサブアイコン(左上)、さらにテープデッキの操作ボタンと同じシンボルマークで録音・再生の操作を表した走行アイコンなど、はじめての方もすぐ使えるわかりやすさがメリットです。またマウスサポートタイプも特長。別売のMSXマウスMU-01により、さらにスピーディで滑らかな操作が可能になります。



見やすい画面のアイコン方式。MSXマウスがスピーディな操作を約束します。

MIDI RECORDER *NEW*



YRM-31

¥9,800

MSX



YAMAHA
MUSIC COMPUTER

YAMAHA

カタログご希望の方は
郵便番号・住所・氏名・年令・電話番号を明記のうえ、
〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号
日本楽器製造株式会社 LY-XI 係までご請求ください。

●演奏データはフロッピーディスクやカセットテープにストックできます。

レコーディングしたMIDI演奏データの外部ストックを行うファイルモードには、フロッピーディスクとカセットテープの2つのデータストックの方法を装備しました。もちろんカセットテープは通常のテープレコーダーで使用可能。また、マイクロフロッピーディスクドライブFD-05(別売)を使うと、演奏データのセーブ/ロードがスピーディかつ確実に行え、1枚のフロッピーディスクに何曲ものデータをストックできるので便利です。また、プリンタPN-01(別売)を使用すると画面をそのままハードコピーすることも可能。データが一目で確認できるので、演奏データのライブラリーづくりにも役立ちます。



メニューでディスクを選択すれば、演奏データがフロッピーディスクにセーブできます。



MSXマウスはCX本体右サイドの汎用I/Oポート1につなぎます。
●MSXマウス MU-01 ¥12,800



ディスクドライブはFDインターフェイスケーブルを使ってカートリッジスロットにつなぎます。
●マイクロフロッピーディスクドライブ FD-05 ¥64,800
●FDインターフェイスケーブル FD-051 ¥25,000





体験したか、リアルの凄さ。

迫力がぎっしり詰まった、HALのソフト。その凄さは、「リアル」の一言に尽きる。画面から伝わる興奮が、キミの欲求を満たしてくれる。

ホール・イン・ワン



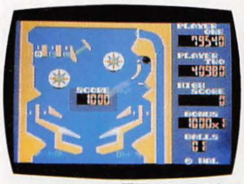
画面はMSX用です。

東、西、南、北コースの4コース。なんと72ホールを楽しめるのがこのホール・イン・ワン。(MSX用18ホール)ゴルフ場のムードをそのままに立体的な美しい画面とリアルなサウンドが本格的なストロークプレーをお約束します。コース設定は砂丘や半島、島までも登場する難度C。クラブ選択やスイングの強弱、フック、スライスの球筋の選択など実戦さながらのテクニックが駆使できます。さらに芝目、風向きなどで難易度をアップさせることも可能。じっくり攻めてハイスコアーを。さあホール・イン・ワンをめざしてがんばろう。 ©HAL研究所

PC-8801/mkII/mkIISR用(5インチ2D)定価5,800円
X1シリーズ用(5インチ2D、カセットテープ)…定価5,800円
MSX用(ROM)……………………定価4,800円

MSX用ホール・イン・ワンコンストラクションセット＋拡張54ホールコースデータ(カセットテープ)定価2,000円

ローラーボール



画面はMSX用です。

ゲームセンターでおなじみ、世界中で愛されているピンボールがゲームソフトに。次から次へと画面が切り換わり(PC用3面、X1、MSX用4面)、広い画面でダイナミックに迫力満点のピンボールが楽しめます。バラエティ豊かな役、フリッパーやボールの動きの早さ、どれをとっても他のピンボールゲームを圧倒する面白さ。そのうえ、腕に応じて難易度をアップしてチャレンジすることもできます。複雑に跳ね返るボールを君はどこまでうまくコントロールできるか? さあ栄光の300万点プレーヤーめざしてがんばろう。 ©HAL研究所

PC-8801/mkII/mkIISR用(5インチ2D)定価5,800円
X1シリーズ用(5インチ2D、カセットテープ) 定価5,800円
MSX用(ROM)……………………定価4,800円

スーパービリヤード



画面はMSX用です。

複雑に跳ね返り、ぶつかりあう7個のボール。その動きをどこまで的確に予測できるかが勝利のカギ。君はどこまで予測できるか…? 知的で大人のゲームと言われるビリヤードゲームが実にリアルに、そして本格的に楽しめるのがこのスーパービリヤードです。狙いを定めてゲームスタート。上達に応じて上級レベルに挑戦できるゲーム構成。さあハスラー気分でスマートにチャレンジしよう。 ©HAL研究所

PC-8801/mkII/mkIISR用(5インチ2D)定価4,800円
X1シリーズ用(5インチ2D、カセットテープ) 定価5,800円
MSX用(ROM)……………………定価4,800円

CATを使えば、ゲームはさらにおもしろくなる。



CATは、座標指定にトラックボールを用い、グラフィック機能を簡単に使いこなせるシステムです。カーソルをトラックボールで動かすだけ。専門知識のない方でも、すぐに楽しむことができます。

CATシリーズ(MSX用は2つボタンです。)

	対応機種	内容	価格
CAT-8800	PC-8001mkII/mkIISR PC-8801/mkII/mkIISR	CAT＋TED(グラフィックツール)＋インターフェースカード	24,800円
CAT-9800	PC-9801/E/F1/F2 (NEC バスマウスとコンパチブル)	CAT＋TED(グラフィックツール)＋インターフェースカード	24,800円
CAT-9800M	PC-9801 F3/m2/m3 (NECマウスのコネクターとピンコンパチブル)	CAT＋TED(グラフィックツール)	14,800円
CAT-X1	X-1シリーズ(I/Oスロット使用)	CAT＋EDDY-X1(グラフィックツール)＋インターフェースカード	24,800円
CAT-MSX	MSX	CAT＋EDDY(グラフィックツール)	14,800円

CAT TRACK-BALL

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル
TEL 03-252-5561 FAX 03-252-8675

資料を差し上げます。 資料ご希望の方は、100円切手同封の上封書にてお申し込み下さい。

■HAL研究所では通信販売も受付けています。

EPSON

プリンタはエプソン



各機種対応ROMカートリッジ

カットシートフィーダ #8338 ¥10,000
B5縦～A4縦のカット紙のセット、供給を自動化。

PC対応漢字ROMカートリッジ
新登場！ ¥13,000 (#8698)

カートリッジで各種パソコンに簡単対応。
高性能・低価格を極限まで追求した、エプソンSP-80新登場。

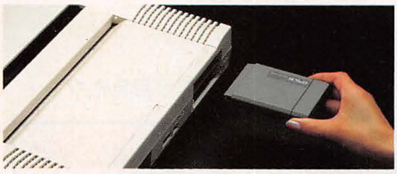
普及型ドットマトリクスプリンタ エプソン SP-80

本体価格 ¥56,800

※必ずROMカートリッジをいっしょにお買い求めください。

カートリッジで各種パソコンに簡単対応

各種パソコンに、カートリッジの交換で簡単に接続。●ESC/P版(QC-10II、HC-40、X1ターボ)●FM版(FMシリーズ)●PC版(PCシリーズ、パソピアシリーズ)●X1版(X1、X1ターボ)●JX版(JXシリーズ)の各機種用カートリッジ(各¥6,000)を用意。



100cps、59LPMの高速印字

このクラスでは群を抜く100cpsの印字速度。さらに、スピーディーなキャリッジリターン、高速コマンド処理により印字効率を高め、59LPM(ESC/P版使用時)の高速印字が可能となっています。

18×12ドットのNLQ文字

エプソンならではの優れた印字品質はもちろん継承、18×12ドットのNLQ(ニアー・レター・クォリティ)など高品位文字も印字可能。

お求めやすい価格のカットシートフィーダ(オプション)も用意

主としてビジネスプリンタのような本格派プリンタ用のオプションであったカットシートフィーダを用意。用紙のセット・供給を自動化、カット紙をあたかも連続用紙のように使用でき、プリントアウトの効率を高めます。カット紙は一度に60枚までセット可能。

豊富な機能を備えて、本体価格は56,800円

英文ワープロ・文書作成に威力を発揮する自動ジャスティファイ(自動左右桁ぞろえ)機能。任意の文字やマークを作成・登録できるダウンロード文字セット。豊富な文字種・文字モードをパネルスイッチでセットできる、パネルセッティング。1KBの入力バッファを装備。軽量・薄型設計で対応ソフトも豊富。まさに全身、ハイコストパフォーマンスを誇ります。

■SP-80(PCカートリッジ)で、たとえばPCシリーズパソコン接続時に、次のようなアプリケーションソフトが使用できます。

ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名
CANDY	㈱アスキー	日本語ワードプロセッサPC-SWP	㈱エス・ビー・シー	日本語ワードプロセッサCOMAS-WPN2	㈱コマス	ユーカラターボキット	㈱東海クリエイト
日本語 MY CARD	㈱アバロン	JET-8801A	㈱キャリーラボ	日本語ワードプロセッサCOMAS-WPN8		ユーカラJJ	
MAC88	㈱エス・ビー・シー	マルユー	コスモスコンピュータ	日本語ワードプロセッサCOMAS-WPM2		印刷工房ユーカラ88/98用	㈱モーリン

●上記の詳細、上記以外のPC用、あるいはその他の機種用アプリケーションソフトに関しては、もよりの販売店にて「エプソンプリンタPCシリーズソフト対応表」、「エプソン・ターミナルプリンタソフトウェアガイドESC/P™編」をご参照ください。●各種カートリッジ(ESC/P・PC・FM・X1・JX版)装着時、各々次のようなプリンタ、ESC/P™09-80/09-81準拠のプリンタ・PC-8023C/8027・FMシリアルドットプリンタ・CZ-8PD2・IBM5513で使用可能なアプリケーションソフトがお使いいただけます。●SP-80は漢字プリンタではありませんが、ビットイメージで漢字を出力するワープロソフトにより簡単に漢字を出力することが可能です。

■SP-80は、たとえば次のようなパソコンと接続が可能です。

プリンタ＼コンピュータ		EPSON		NEC									富士通					SHARP		東芝	
		QC-10II	HC-40	PC-6001 mkII	PC-6601	PC-8001	PC-8001 mkII	PC-8201	PC-8801	PC-8801 mkII	PC-9801 /E/F	PC-100	FM-7 /new7	FM-77	FM-8	FM-11ST /AD/EX	FM-11AD II /BS	X1	X1 Turbo	パソピア 5	パソピア 7
SP-80	ESC/Pカートリッジ	①	①	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	①	—	—
	PCカートリッジ	—	—	②	③	④	①	④	①	①	①	④	—	—	—	—	—	—	—	①	①
	FMカートリッジ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	①	①	①	①	①	—	—	—	—
	X1カートリッジ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	①	①	—	—

(備考)①：リスト出力可(文字コード表一致)、ハードコピー可。②：リスト出力可(グラフィックキャラクタ不一致)、ハードコピー可(N60m-BASICで使用)。③：リスト出力可(グラフィックキャラクタ不一致)、ハードコピー可(N60m-BASIC・N66-BASICで使用)。④：リスト出力可(文字コード表一致)。●EPSON・QC-10II、SHARP・X1 Turboは漢字も出力可。●SP-80T(カートリッジ対応ではない、トラディショナルバージョン機)と接続することによりEPSON・HC-88は、リスト出力可(文字コード表一致)、ハードコピー可、漢字出力可。 HC-80は、リスト出力可(文字コード表一致)、ハードコピー可。HC-20は、リスト出力可(文字コード表一致)。

●エプソンのプリンタは、ESC/P™のもとにターミナルプリンタ・コントロールコード体系の世界統一規格を提唱し製品開発されています。

●「オフィシャルプリンタハンドブック」発売中(エー・アイ・ソフト刊)¥2,400

エプソン販売株式会社 ●本社/〒160 東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル私書箱6109号☎(03)348-7121㈹ ●ショールーム/新宿NSビル5階 ●東京(03)348-6801 ●中央(03)258-4841 ●大阪(06)365-5071 ●大阪南(06)632-3353 ●札幌(011)222-2821 ●秋田(0188)32-4002 ●仙台(0222)63-3691 ●長野(0263)36-7251 ●新潟(0252)43-8515 ●名古屋(052)962-7001 ●金沢(0762)62-3216 ●広島(082)262-5181 ●福岡(092)471-0761 ●鹿児島(0992)25-7717 ●詳しい資料のご請求は、はがきに住所、氏名、年令、職業、製品名をお書きの上、エプソン販売株式会社までお申込みください

エプソン株式会社 ●本社/〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80

SP-80
資料請求券
マイコンBASIC

意匠登録・
実用新案申請中

ニュータイプ
新発売

PASOKO-1000 NEWモデル

新価格で再登場!! ¥9,800

ブラックタイプ・アイボリータイプの2種類があります。

家庭用ビデオゲームから
パソコンまで!!

操作版の決定版
各社・各機種に
対応!!



ゲーム
パーツの
専門メーカー

新発売

88用インターフェイス 別売価格 ¥5,800

★NEC・PC-8801 MKII
★NEC・PC-8801 MKIISR
★NEC・PC-8001 MKIISR
★スペース・リターン又はZ・Xに切り換えができます。

8方向対応 ★8方向：1、2、3、4、6、7、8、9
★4方向にも使えます。

新価格!!
PS-2
アイボリータイプ ¥9,800
お求めやすくなりました

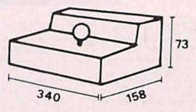
●別売 ¥5,800
●パソコ共購入の場合
¥4,800

●¥6,800



★FM77も今月発売!!

SIZE



外寸：340×158×H73mm
重量：2kg
コードの長さ：1.5m

注文書

○をつける	PASOKO-1000 （ブラック・アイボリー）	一括払い	分割払い
	88用インターフェイス ¥5,800	FM 7・NEW 7 ¥6,800	

おところ〒
TEL ( )
おなまえ 様
保護者名 印

●わからないことがありましたら
電話でお問い合わせ下さい。

三和電子株式会社
〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
☎03(955)9231



わが国初のコンピュータ教育を始めて20年。

本校の頭脳の中枢は電子計算機センターの最新鋭コンピュータ・システムです。1号機～8号機からなり、特に7、8号機は最先端の超大型コンピュータ、ACOSシステム800/III、とACOSシステム550を導入設置。226台の端末機によるプログラミング実習に、オンラインで処理するTSS方式によって、学習効果を飛躍的に高めています。また、1～6号機は1年次生の電子計算機操作実習に使用。そのコンソールディスプレイの内容は20インチリモートディスプレイ(カラー)でモニターでき、実習生全員が同画面を見ながら学習するシステムになっています。

加えて、新たにパーソナルコンピュータNEC/PC-9801Eを145台導入するなど着実に設備を充実。明日の日本の頭脳を育成するにふさわしい内容だと自負しています。



《電子計算機センター設置コンピュータ機種》

1, 2, 3, 4, 5, 6号機：NEC/MS50
7号機：ACOSシステム800/III
8号機：ACOSシステム550
TSS端末機(226台)：NEC/N6321 N6322
光学文字読取装置(OCR, 6台)
：NEC/N6370

パーソナルコンピュータ(145台)
：NEC/PC-9801E



「OAシステム科」新設！
(昭和61年度開講予定)

●その他、各実験室、実習室にマイコン70台以上設置。

《工業専門課程》情報処理科、情報技術科、情報通信科、メカトロニクス科、電子工学科、映像メディア工学科、CAD(キャド)設計 製図科、医用電子工学科、家電電子技術科、電気工事科、電気工学科、音響工学科、環境工学科

《入学関係連絡先》

〒144 東京都大田区西蒲田5-23-22 TEL03(732)1111(大代表)
日本工学院専門学校 入学相談室
入学案内資料は希望学科名を明記のうえ請求券を添付してお申し込みください。



科学万博-つくば'85

本校のエレクトロニクス技術の結晶。
〔レーザーテレビ〕参加出展。
世界でも初めての画期的な技術として各界から高い評価を得ています。
●会場/健康スポーツ館
(大塚製薬ブース)

《学校説明会》

希望学科の先生が直接説明・相談に応じます。

①期日
第1回 9月15日(日曜日)
第2回 9月29日(日曜日)
第3回 10月13日(日曜日)
第4回 10月27日(日曜日)
第5回 11月10日(日曜日)

②日程
12：30～13：00 受付
13：00～14：30 全体説明会
14：00～15：00 見学
15：00～16：30 学科別相談

●申し込み方法は左記の入学相談室までお問い合わせ下さい。

学校法人 日本電子工学院

日本工学院専門学校

入学案内書無料請求券
SK-85-60

ツクモは マイコンの スーパーマーケット

とっておき情報

今、ツクモで本体をお求めの方には
(ツクモオリジナル)、ジョイスティックインターフェース
「αシリーズ」が特価です!

FM-7/NEW7 定価	¥7,500
FM-77	¥7,500
PC-8801mkII/SR	¥4,800

FM-NEW7

Aセット

FM-NEW 7 ……………… ¥99,800
NH-12DJ ……………… ¥89,800
ニデコ 0.38mm ケーブル付
データレコーダー……… ¥12,800
オリジナルソフト10本パック(¥40,000相当) ……………サービス
FM音源カード(MB22459) ¥18,000

合計定価 ¥220,400
特価 ¥128,000

Bセット

FM-NEW 7 ……………… ¥99,800
CZ-150DS ……………… ¥98,000
シャープ 2000文字 TV付モニター
モニターケーブル……… ¥ 1,800
データレコーダー……… ¥12,800
オリジナルソフト10本パック(¥40,000相当) ……………サービス
FM音源カード(MB22459)…… ¥18,000

合計定価 ¥230,400
特価 ¥138,000

Cセット

FM-NEW 7 ……………… ¥99,800
KX-13CD1 ……………… ¥89,800
ソニー DP0.37mm 8ピン, 21ピンRGB
モニターケーブル……… ¥ 1,800
データレコーダー……… ¥12,800
オリジナルソフト10本パック(¥40,000相当) ……………サービス
FM音源カード(MB22459)…… ¥18,000

合計定価 ¥222,200
特価 ¥129,800

PC-8801mkIISR

Model-10

PC-8801mkIISR M-10 ……………… ¥168,000
JA-551H-032 2台……………… ¥120,000
CU-14H1 ……………… ¥99,800
シャープ 14インチ DP0.39mm 4050文字
TS-2D 10枚 ……………… ¥17,000
オリジナルゲームパック(11種入り)……サービス

合計定価 ¥404,800
特価 ¥235,000

PC-KD852の場合, 差額¥13,000追加

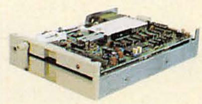
Model-30

PC-8801mkIISR M-30 ……………… ¥258,000
PC-KD852 ……………… ¥99,800
TS-2D 10枚 ……………… ¥17,000
オリジナルゲームパック(11種入り)………サービス

合計定価 ¥374,800
特価 ¥278,000

PC-TV351の場合, 差額¥24,000追加

JA-551H-032 (ナショナル)



PC-8801mkII FD-1と同等品
定価 ¥60,000 **特価 ¥24,800**
2台セットは¥48,000 と, お・ト・ク!

現金書留申込書 BM9係

フリガナ ご住所 〒	
フリガナ お名前	
会員番号	自宅電話
セット名	セット価格
送　料	合計金額

通信販売の申し込み方法

入金しだい全国発送致します。
※セットの場合の梱包送料費は¥2,000です。

1. 現金書留でご購入の際は、左記用紙を同封の上、下記の住所までお送り下さい。
送り先
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135
九十九電機(株) BM9係
2. 銀行振込でご購入の際は必ず振込前に商品名等をお電話でお知らせ下さい。
3. クレジットでご購入の際は、クレジット用紙をこちらからお送りします。

通信販売部 ☎ 03-251-9911
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号

振込先
富士銀行 神田支店
普通口座 No.894047

広告以外の他メーカー、他機種も取り扱っております。

＊売り切れの場合はご容赦下さい。

MSX SPECIAL!

HB-101 台数限定 棚ずれ品 V-20

HB-101 ソニー 16K ……¥46,800
Joy-メカ２型 …………¥ 4,800

合計定価 ¥51,600
特価 ¥32,800

V-20 キヤノン 64KB ….¥64,800
Joy-メカ２型 …………¥ 4,800

合計定価 ¥69,600
特価 ¥39,800

今、買って…
サンタさんが来るころ
お支払い──の
ツクモ らくらく
クレジット！
月々¥3,000から

FM-77 単体特価 ¥174,000

Aセット

FM-77L２ ……………………………………¥193,000
NH-12DJ ……………………………………¥ 89,800
ニデコ DP0.38mm
オリジナルゲームパック（3.5インチ版）……サービス

合計定価 ¥282,800
特価 ¥198,000

Bセット

FM-77L２ ……………………………………¥193,000
KX-13CD１ …………………………………¥ 89,800
ソニー DP0.37mm
オリジナルゲームパック（3.5インチ版）……サービス

合計定価 ¥282,800
特価 ¥199,800

X1-Cセット 台数限定

CZ-803CS ……………………¥119,800
CZ-801DS ……………………¥ 99,800
Joy-メカⅠ型 ………………¥ 4,800

合計定価 ¥224,400
特価 ¥134,800

☆本体をCZ-804CRに変えると差額¥12,000追加

X1-Fセット

CZ-811C ……………………¥89,800
CZ-811D ……………………¥89,800
Joy-メカⅡ型 ………………¥ 4,800
オリジナルゲームソフト ３本 ….¥ 9,800

合計定価 ¥194,200
特価 ¥149,800

☆本体をCZ-812Cに変えると差額¥43,000追加



これぞ最後の

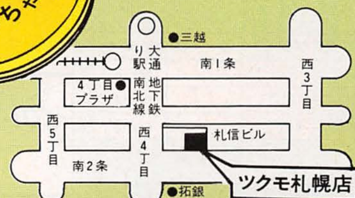
札幌店売りつくしセール！

店員以外はなんでも売っちゃう！

8月18日㈰〜27日㈫

特設会場：札信ビル 8F

8月30日、札幌店が生まれ変わる！
ニューメディアプラザ ツクモ 新装開店!!



秋葉原各店
㊡ AM10：00〜PM７：00（平日）
AM９：30〜PM６：30（日，祭）
㊡ 毎週木曜・第３水曜

5号店 ☎03-251-0531
7号店 ☎03-253-4199
8号店 ☎03-251-0099
ニューセンター店 ☎03-251-0987

札幌店 AM10：30〜PM７：30 ㊡ 毎月第2・3木曜 ☎011-241-2299

名古屋１号店 AM10：00〜PM７：00 ㊡ 毎週月曜 ☎052-263-1655

名古屋２号店 AM10：00〜PM７：00 ㊡ 毎週水曜 ☎052-251-3399

九十九電機

即決 ツクモ全国クレジットOK!!
●現金特別価格でツクモクレジットが利用できます。
残金のみに金利がかかります。
●60回払いまでできます。但し１回のお支払い額は3,000円以上。
●その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
●印鑑、身分証明書（免許証など）が必要です。

●取扱いクレジットカード
日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF、ジャックス
（尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談下さい）

J&P ソフト通信販売

全国どこでも無料配達



送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。

J&Pメールショッ

■森田和郎のオセロ
東芝EMI



コンピュータ・オセロの決定版、5段階のレベル設定が可能、1人または2人での対局が楽しめます。

機種	メディア	価格	注文No.
PC-8801/mkII/SR	5″2D	¥5,800	M9-1
X-1	テープ	¥4,500	M9-2

■ぐっちゃんばんく
日本ソフトバンク



GUTCHAN BANKは、時間制限によるアクションゲームです。村中にバラまかれたお金と、キャッシュカードと暗証番号を書いた紙をはやく回収して下さい。

機種	メディア	価格	注文No.
FM-7	テープ	¥3,200	M9-3
FM-7	5″2D	¥4,500	M9-4
FM-77	3.5″D	¥4,500	M9-5

■軽井沢誘拐案内
エニックス



ポートピア連続殺人事件の堀井雄二がはなつロマンチック・ミステリーツアー。春の軽井沢でおきた誘拐?その謎をめぐって……。

機種	メディア	価格	注文No.
PC-8801/mkII/SR	5″D	¥5,800	M9-6

ロードランナー　ソフトプロ
150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる。

機種	X-1	X-1	FM-7	FM-77
メディア	テープ	5″2D	テープ	3.5″D
価格	¥4,800	¥5,800	¥4,800	¥5,800
注文No.	M9-7	M9-8	M9-9	M9-10

ロードランナー　システムソフト
150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。

機種	PC-6001mkII/SR	PC-8001mkII	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800
注文No.	M9-11	M9-12	M9-13	M9-14

任天堂のゴルフ　ハドソン
本当のゴルフより面白い!? キミは池ありバンカーありの変化に富んだコースをいくつでまわれるかな。

機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	X-1	X-1
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″D
価格	¥4,000	¥6,800	¥4,000	¥6,800
注文No.	M9-15	M9-16	M9-17	M9-18

ボコスカウォーズ　アスキー
君は中世のヒーロー。兵士を操作してバサム城目指して出発。途中の敵の兵士や重騎士、幻戦魔術士たちが待ち構えている。

機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	X-1	MSX
メディア	テープ	5″2D	テープ	ROM
価格	¥3,800	¥5,800	¥3,800	¥4,800
注文No.	M9-19	M9-20	M9-21	M9-22

任天堂のテニス　ハドソン
サーブはもちろん、ボレー、スマッシュ、ロブと多彩な攻撃ができるテニスゲーム。コンピューター相手に、シングルとダブルが選べます。

機種	PC-8801/mkII/SR	X-1	X-1	MZ-1500
メディア	テープ	テープ	5″2D	QD
価格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥5,800
注文No.	M9-23	M9-24	M9-25	M9-26

チョップリフター　ソフトプロ
君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか! 戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機種	FM-7	FM-77	X-1	X-1
メディア	テープ	3.5D	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥5,800	¥4,800	¥5,800
注文No.	M9-27	M9-28	M9-29	M9-30

ザ・キャッスル　アスキー
ソフトウエアーコンテストでグランプリに輝いたソフトです。100の部屋の中から王女を救出するリアルタイムゲームです。

機種	FM-7	X-1		
メディア	テープ	テープ		
価格	¥3,800	¥3,800		
注文No.	M9-31	M9-32		

テニスフリーク　ウインキーソフト
オートモードにより、キー操作の不慣れなお父さんにも楽しんでいただけます。テクニシャンの君はマニュアルモードで挑戦して下さい。

機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-9801F	X-1
メディア	テープ	5″2D	5″2DD	テープ
価格	¥4,000	¥6,000	¥6,000	¥4,000
注文No.	M9-33	M9-34	M9-35	M9-36

ビクトリアスナイン　ニデコ
野球のダイゴ味をリアルタイムに楽しめる本格プロ野球シミュレーション。ピッチャーの投げるボールがZOOMタッチで目の前にせまります。88SRでやると声も出るよ!

機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	X-1	MZ-2200
メディア	5″2D	テープ	テープ	テープ
価格	¥7,500	¥4,500	¥4,500	¥4,500
注文No.	M9-37	M9-38	M9-39	M9-40

ファンタジア　クリスタルソフト
上級者向けロールプレイングゲーム。「夢幻の心臓」に続くPRG第2弾。

機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	X-1	
メディア	テープ	5″D	テープ	
価格	¥5,800	¥7,300	¥5,800	
注文No.	M9-41	M9-42	M9-43	

マカダム　デービーソフト
彼女はセクシー?見つめるだけじゃつまらない。5種類の道具で君のテクニックをいかせるか?

機種	PC-8801/mkII/SR	X-1	X-1ターボ	X-1D
メディア	5″2D	テープ	5″2D	3″D
価格	¥6,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800
注文No.	M9-44	M9-45	M9-46	M9-47

ハイドライド　T&E
アクションゲームのリアルタイム処理に、ロールプレイングのキャラクターを成長させる楽しさとアドベンチャーの面白さを融合させたゲームです。

機種	X-1	FM-7	PC-8801/mkII/SR	PC-6001mkII/SR
メディア	テープ	テープ	5″2D	テープ
価格	¥4,800	¥4,800	¥5,800	¥4,800
注文No.	M9-48	M9-49	M9-50	M9-51

カレイジアス・ペルセウス　コスモスコンピュータ
ギリシャ神話を背景としたシナリオによる美しいグラフィックの新しいタイプのリアルタイムロールプレイングゲームです。

機種	X-1	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	FM-7
メディア	テープ	テープ	5″2D	テープ
価格	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥4,800
注文No.	M9-52	M9-53	M9-54	M9-55

ピング



マイコンBASICマガジン 9月号目次

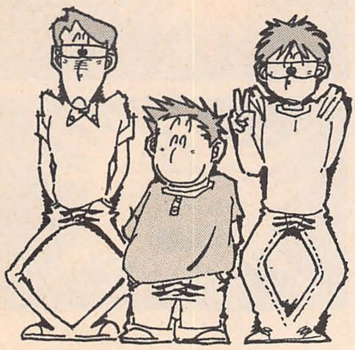
©マイコンBASICマガジン９月号

第４巻 第９号
昭和60年８月25日印刷
昭和60年９月１日発行
定価350円

電波新聞社 1985Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

東京都品川区東五反田１－11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111
(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

特別企画・パソコンの方言をマスターしよう
移植テクニック・マスター大作戦——その㊳



ナイコン族のためのプログラム講座
ナイコン・クラブ物語
—夏休み山荘編— PartII

シミュレート・パネル
日本語ベーシックで学ぶゲームの作りかた

by NCL

▶プロローグ

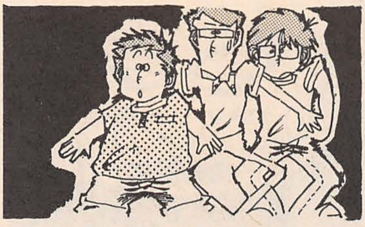
「暑中お見舞申し上げます」と言いたくもなくなるほど暑い中，我がNCLは，バイトがてら知り合いの山荘へ遊びに行ったのでした。3人はオフの日を利用して，近くの山へハイキングに行ったのです。

Lecturer（レクチャラー）キミ！　なんだね，この状況は!!
Chap（チャップ）：どうしたんです，急に。
L：女の子が1人もいないではないか！
C：それは………（とレックのほうを向く）。
L：何か言ったかね，キミ！
C：いーえ，べ・つ・に！（プッハハ）
Novice（ノーヴィス）：ねえねえ！　これ見てくださいよ。
C：なんだ，洞窟じゃないか。
N：中がなかなか深そうですよ。
C：どうです，レックさん。ちょっと，探険とシャレこんでみませんか？
L：う～む，行ってみるかね。
N：行きましょ！

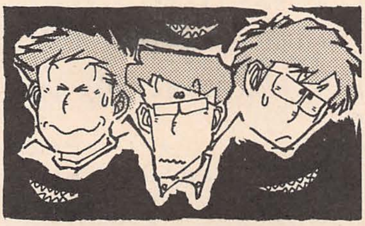


▶魔物の住む洞窟!?

N：く，暗いですね。まわりが見えない！
C：いいねぇ，こういうの！　でも，本当に暗いね。ブキミですね。
L：そ，そ，そうかね!?
N：あれっ，レックさん恐いんですか？
L：バ，バカなこと言わんでくれ，キミ。
声1：フフフフフ……。やっと自由になったぞ。どれほどこの日を待っていたことか。
L：な，なんだあ今のは！　チ，チャップくん！　変な声をだすのはやめたまえ！
C：ボクじゃないですよ。
L：は，早くでよう。キ，気味が悪い。



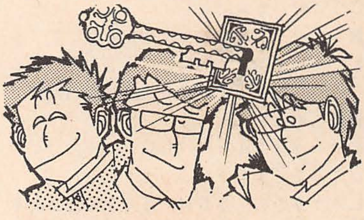
N：あれっ，出口どっちだっけ？
C：やけに暗くなったな……。
声1：もう遅い……。お前たちはもはや生きてここをでることはできないのだ……。



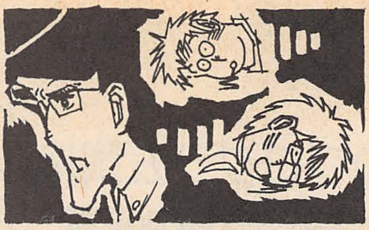
C：誰だあんたは！　変ないたずらはやめてほしいね。
声1：フッ，私はここに閉じ込められていた魔物だ。たった今，解放されたのだ。
N：ジャマモノ？
声1：マモノだ！　おのれ～，お前から食ってやる！
（そこへまた別のもう一つの声が……）
声2：そうはいかぬぞ！
L：こ，今度は誰だ!!
声2：わしはこいつをここへ閉じ込めた者の1人じゃ。今は肉体も滅び，魂だけの存在じゃがな。もとはしがない僧侶じゃよ。



L：僧侶だろうが，なんでもいいから，早くなんとかしてください。だいたいノビがこんなところへ連れて来るから……。
C：まあまあ，ブレイク，ブレイク。
僧侶：お主らをだしてやりたいのはやまやまじゃが，わしも力がだいぶん弱ってのう。
L：じ，じゃ，で，でれないんですか!?
僧侶：いやいや，そうあわてなさんなって！　やつを倒せばいいんじゃよ。
N：でも，どうやって!?
僧侶：何，簡単なことじゃよ。やつをまた，閉じ込めればよいのじゃ。今から鍵を三つ渡す。それをわしの指示した場所へ持っていって，そこにある鍵穴に入れればよい。



L：そっちで勝手にやればいいではないですか。
僧侶：それをなしとげるには3人の勇士がぜひ必要なんじゃ。ちょうど，お主らは3人いる。これも何かの因縁とあきらめてくれ。
L：そんな勝手な！
僧侶：でられなくてもいいのかな？
N：あっ，汚ねえなぁ。
C：早くしないと魔物が動きだすぞ。



L：あ，あなた，私たち助ける気なんてないんだろう。そうだ，そうに決まってる。
僧侶：それはちがう。わしの言うとおりにすれば……。
L：信用できるもんですか。あなたは魔物とグルかもしれない。



僧侶：ホレッ，鍵を渡すぞ。
L：こんなおもちゃにだまされるか……。
僧侶：やれやれ，しょうもないやつじゃ。ほれっ，そんなことを言ってる間にやつが近づいてきたぞ。3人の勇士たちよ，まず左へ5歩進むのじゃ……。

▶僧侶はどっちの味方？

L：くそっ，左へ行けだと!?　私はひっかからんぞ。右へ行ってやる。あいつはきっと私たちを出口から遠ざけようとするはずだ。ならば逆に行けばきっと……。
N：レックさぁ～ん！　どこへ行くんですか。こっちですよ，こっち。
L：だまされるな，キミ。僧侶は魔物とグルに決まってる！
N：そ，そんな……。あの坊さん，悪い人じゃないですよー。
僧侶：誰が坊主じゃ，ワシャ僧侶！
C：こだわる人だなぁ。
N：レックさん，変な意地張らないで！
L：バカモン！　僧侶の言うとおり行ってみろ。行きつくところは魔物の口だ！
僧侶：やれやれ……。
C：レックさん，いい加減にしてください！　こっちですよー。
L：うるさいうるさい。もうキミ達なんぞ知らん！　勝手に食われてしまうがいい。
僧侶：もういい，ワシにまかせろ。ノビにチャップよ。前に3歩進むのだ。



C・N：ハ，ハイ。
L：フッ，前だと？　ということは後ろに行けばいいんだな。
僧侶：こんどは右へ3歩じゃ。
N：あれ？　右側カベですよ。
僧侶：シッ。これはレックへの指示じゃ。
L：よしよし，左へ3歩だな。
C：でもレックさん逆に行っちゃうよ。
僧侶：それでいいんじゃよ。
N・C：な，なるほど。逆に言ったんですね。
僧侶：そういうことじゃ。さあ，続けるぞ。

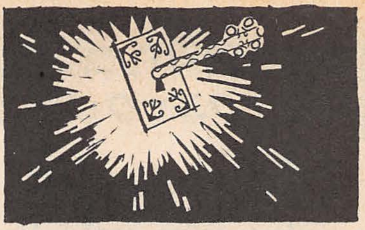
▶魔物が来る!!

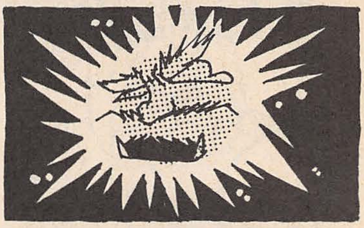
L：魔物の気配もないし，2人には悪いがどうやらこちらが本道のようだ。
僧侶：よし，つぎは左へ5歩だ。ムム！ノビのそばに魔物がいるぞ！　気をつけろ。
N：ええっ!?　やだよ～，こわいよ～。
魔物：おお！　とうとうエサを見つけたぞ。
N：ギャッ！　バケモノだ!!
魔物：マモノだ！　貴様なめとるな！
僧侶：皆の者。最後じゃ！　前へ5歩だ!!
N：で，でも坊さん，タンモノが……。
魔物：マ・モ・ノ!!



▶見事，魔物を閉じ込めた！

L：前へ5歩？　ということは後ろに5歩か。1，2，3，4，5と。あったトビラだ。
C：ノビ，大丈夫か？
N：うん坊さん，目の前にトビラがあるよ。
C：ボクの前にも。
僧侶：待ってろよ。レックも今トビラの前にいる。レックが鍵穴に鍵を入れたら，指示する。そのときに鍵穴に鍵を入れるんじゃ。
L：あれっ，鍵がかかってらあ。おかしいな……。
N：坊さん！　マモノが来ちゃうよ!!
僧侶：もう少し待つのじゃ！
L：さっきの鍵で開くのかな……？
魔物：ワシはマモノだ！　閉じ込められてたまるか～!!
L：ま，やってみるか。
僧侶：今だ！　ノビとチャップよ，鍵を入れるのじゃ!!
N・C：ヨシ!!
僧侶：やったぞ！
魔物：う，うわわぁ ── ！
N：た，助かった～。



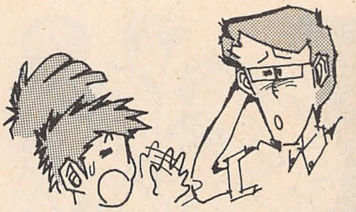


C：ハハッハハハハ……。
L：あ，あれ？　どうなってるんだ？
僧侶：フフフ，お主の逆に行くという考えを読んだ上で指示をだしたのじゃよ。
L：や，やられた……。
僧侶：では約束どおり外へだしてやろう。しかし，レックよ，リーダーは皆の責任を負うものじゃ。これからはもっと考えて行動せえよ。ではさらばじゃ！またいつか会おうぞ。



▶やっとでられた

N：あれ？　外だ。やった！
C：やれやれ，助かった。
L：いや～，そのう，ノビくんにチャップくん。わ，悪かった。本当に，すまない！



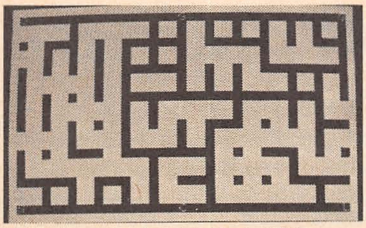
C：まあ，いいですよ。生きて帰れたんですから。
N：そうですよ。それより早く帰りましょう。ボクお腹すいちゃったよ～。
L：そうだな。そう言えば私もお腹すいたなあ。キミ，先に行って何か用意させたまえ！
C：はらきた，これでなくっちゃ。
N：ハハハ，そうですね。それじゃ，行きま～す。

▶果たしてゲーム化!?

N：やぁ～，やっと帰って来ましたね。
L：いや～，疲れたよ，キミ。
C：すっかり調子を取りもどしましたね。先生。
L：いやっはっは。さて，ご飯の用意ができるまで，今日の体験をもとにゲームを作ってみないかね。
N：題して「レックさん先走りゲーム」ですか？
L：うるさい（ボカッ！）。
C：ここの山荘のオッチャン，昔PC-8001を事務処理に使うんだって買ったんだ。
N：ゲゲボッ！P8で何やるんですか？
L：もちろんゲームを作るんだよ，キミ。
N：ふ～ん，また恥さらしなことを……。
L：キミは遊びたくないのかね？
G：せ，先生！
C：お～い，それよりP8だすのを手伝ってくれ。
N：すっごいホコリですね。
L：こいつはきっと，発売されて，すぐ買ってそのまんま…ってパターンだな。
C：もったいないなー。
N：さあ，早くゲームを作りましょう。
C：ＯＫ！　始めましょう。

▶どんなゲームに?

L：まず，どんなゲームにするかを考えなくちゃいかんな。なんかないかね，キミ。
N：こんなのどうです？　あの坊さんの声っていうのがプレイヤーのレバーの動きなんです。プレイヤーがレバーを左に倒せば，それは坊さんが「左へ行け」って言ったことになる。
L：なるほど，プレイヤーがあの坊さんになって我ら３人組を導く。とまあ，こういうわけだね，キミ。
N：ええ。それで３人が同時に別々のゴールに行けばＯＫ！　ってわけ。
C：いいんじゃない。
N：でしょ？　僕って天才だな。
L：ゴッホン！
C：そうすると，画面は迷路になっていて，３人組と魔物がいるってわけだ(**写真1**)。
L：プレイヤーが３人を同時に動かして，迷路を抜けるのか……。
C：頭を使うゲームになりそうですね……。
L：ふむ……（２人の視線は……）。

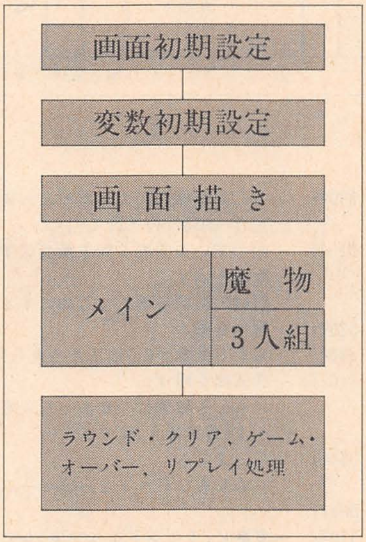


《写真１》レックさん先走りゲームの画面

N：フン！　どうせ！
C：魔物の追いかけを少しゆるくしませんか？
L：そのほうがよさそうだな。
N：フン!!

▶必殺日本語プログラム！

L：さて，プログラムを作るんだが……。
N：やっぱりやるんですか？
L：うん。ノビくんのためにもシミュレート・パネルと日本語プログラムを作ろう。
C：そうしましょう。ノビ，早くわかるようになれよ。
N：すいませんねー。えっと，この前の「急げパークン」のとき，日本語プログラムが，いくつかに大きくわかれていませんでしたか？
L：よく気がついたな。そんなに記憶力があるとはねえ。
C：ＯＫ！　まずそれをハッキリさせよう。



L：こんなもんかな。
C：う～ん。「変数初期設定」と「画面描き」，こんどのは結構めんどいでしょう。
L：そうだなあ…。よし，今日はメインだけ。それでノビくんに作ってもらおう。
N：え―。できませんよ～。
L：メインだけ。ああ，そうだ。魔物の追いかけは難しいだろうから，３人組の移動だけだ。これならできるだろう，キミ。
C：変数なんかも気にしなくていいよ。盤上の駒を動かす手順を書けばいいだけさ。
N：はあ。ま，やってみます。
L：よし，じゃチャップくん。キミはシミュレート・パネルを作っといてくれ。
C：いいですよ。
L：さて，それじゃ，ノビくん。やってくれ。
（２人は日本語プログラムを書きはじめた）
N：できましたよー。
L：どれ，見せたまえ。

```
100  どちらの方向に移動するか
110  移動方向に何もなかったら，そ
     ちらへ移動させる
120  もし誰かが魔物につかまったら
     ゲーム・オーバー
130  もし３人ともゴールにいたら
     ラウンド・クリア
140  100行にもどる
```

L：ふむふむ……。ねえ，ノビくん。110行の「……そちらへ移動させる」って何を移動させるつもりかね。
N：僕たち３人組ですよ，もちろん。
L：ところがコンピュータは三つも同時には動かせないんだよ，キミ。
C：じゃ，110行と120行を３人分順々にやればいいんでしょ。
L：そのとおり。やってみてくれたまえ。
C：ホーイ。

```
100  どちらの方向に移動するか
110 ┐３人組を１人ずつ順々に：
120 │ ・移動方向に何もなかったら
    │   そちらへ移動させる
130 │ ・魔物につかまったらゲーム
    │   ・オーバー
140 ┘ここまで：
150  もし３人ともゴールにいたら
     ラウンド・クリア
160  100行にもどる
```

N：どうです？
L：すごい！　よくやった！　だけど……。
N：だけど……？
L：150行，どう思う？　３人とも，なんていうのは。
N：なるほど……。これも１人ずつやらなくちゃいけないのか……。
L：ここは一つ変数を使ってみよう。

```
100  K＝0　変数Kを0にする
110  どちらの方向に移動するか
120 ┐３人組を１人ずつ順々に：
130 │ ・移動方向に何もなかったら
    │   そちらへ移動させる
140 │ ・魔物につかまったらゲーム
    │   ・オーバー
150 │ ・もしも，ゴールにいればKを
    │   1増やす　K＝K＋1
160 ┘ここまで：
170  もしも　K＝3　ならばラウン
     ド・クリア
180  100行にもどる
```

L：どうかね，キミ。
N：なるほど，３人ともゴールにいれば，確かにKは３になりますね。
L：だいたいこれでいいようだね，キミ。
N：はあ，いいんじゃないですか。
L：それじゃ，私の作った魔物の移動を公

開しようかね。

魔物は自分の右か左のカベにそって進むのだ。右か左かは，そのときどきでちがう。この右か左かを，「対象側面」と呼ぼう。魔物が右のカベにそって進んでいるときは対象側面は右，逆なら左というわけだ。対象側面は途中で乱数で適当に変える。

どうかね。

N：よくわかんないけど，結局のところ，こっちに向かってくるわけじゃあないんですね。

L：そういうことだよ，キミ。

N：でも「カベにそって歩け」なんて言ってもコンピュータわかんないでしょ。

L：まあ待て。3人組の移動も含めて，完璧版を作るから。

N：がんばって—。

L：はいできたぞ（第1図，第2図)。

N：ハ，ハヤイ……

▶シミュレート・パネル登場

C：シミュレート・パネルできましたよ。

L：それじゃ，実際にやってみるかね。

N：チャップさん，今日のは「コントロール・パネル部」はないんですか。

C：どうします？

L：そうだな，実際のところX，Y座標は「モニタ」を見ればわかるし……。

C：魔物の向いている方向もわかりますね。

L：そうすると対象側面と変数Kだね。

C：それじゃあ，キュキュキュ(写真2)。

L：チャップくん，ノビくんといっしょにやっててくれんか，私はその間にP8にプログラムを打ち込んでくるよ。

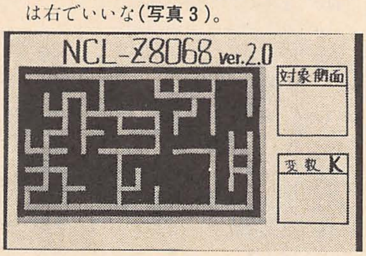
C：わかりました。

N：じゃ始めましょう。

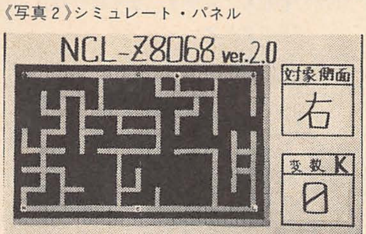
C：3人組のスタート地点はここと ここと ここ。ゴールはこっちが。

N：魔物のスタートはこのへんかな。

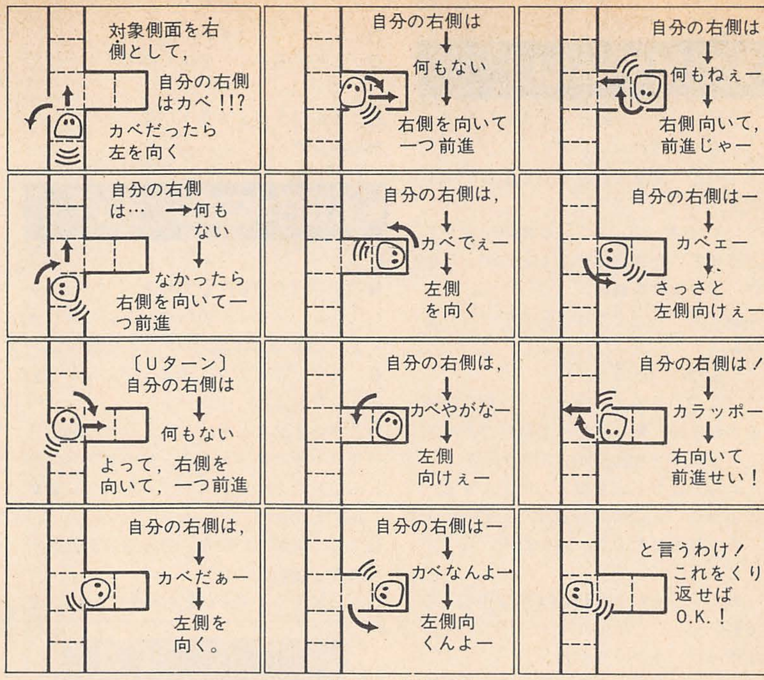
C：魔物の向いている方向は下，対象側面は右でいいな(写真3)。



《写真2》シミュレート・パネル



《写真3》NCLと魔物をセッティングしたパネル



《第1図》絵で見る，魔物の移動

```
300行  ・もし対象側面がカベだったら向いている方向を対象側面とは逆側にして，
          もう一度320行へ行く。
310行  ・向いている方向を対象側面にする。
        ・魔物を消す。
        ・魔物の座標を新たなものにする
320行  ・魔物を書く
330行  ・もしも乱数が0.2以下だったら対象側面を左右逆にする。
340行  ┌3人組を順々に：
        │  もしも魔物につかまったら変数GF(ゲームオーバー・フラグ)を
        │  1(普段は0)にする。
350行  └ここまで：
           もしもGF＝1ならばゲーム・オーバー処理560行へ行く
360行
370行  ・変数K(ラウンドクリア用)を0にする。
        ・キーはどの方向に押されているか
380行  ・押されていなかったら時間待ちしてから300行へもどる。
390行  ┌3人組を順々に：
        │・移動方向には何かあるか
400行  │・もしも何かあったら430行へ(移動しない)
410行  │・NCLキャラクタを消す　・座標を新たなものにする
420行  │・NCLキャラクタを書く
430行  │・もしも魔物につかまったら変数GF(ゲーム・オーバー・フラグ)を
        │  1(普段は0)にする
440行  │┌三つのゴールを順々に：
        ││  もしゴールにいればK＝K＋1
450行  │└ここまで
        └ここまで
460行  もしもGF＝1ならばゲーム・オーバー処理　560行へ行く
470行  もしもK＝3ならばラウンド・クリア処理　530行へ行く
480行  300行へもどる
```

《第2図》メイン・ルーチンの日本語ベーシック

N：ではメイン・ルーチン始め！

C：まずは魔物だ。

右側はカベじゃないから，右を向いて一つ前進（**第1図**参照)。

乱数で対象側面を変えるのか。サイコロ振って⚀がでたらでいいね。コロッと。⚅だから変更なし。

さあ，誰もつかまってないから，3人組の番だ。

N：Kを0にする。

どっちに行こうかな。上に行こう。

Nを上に移動。魔物につかまってもいないし，ゴールにも着いていない。Cは動けない。つかまってない，ゴールにも着いていない。Lを上に移動。何も起きない。当然Kはそのまま。ラウンド・クリアはしてません。魔物さんの移動ですよー(2人はゲームを続けた。数分後ー)。

N：むむむっ，どうしたらいいんだろう。

C：ほら，さっさとやれよ。

N：ちょっと待ってくださいよー。

L：どうしたんだね，キミ。

N：あ，レックさん。ほら，あとちょっとなんだけどどうやったらゴールできるのやら……(**写真4**)。

C：レックさん，ところでプログラムのほうは終わったんですか？

L：ああ，終わったよ。

C：それなら見てきていいですか？

L：いいとも。

C：じゃノビの相手してください。

L：わかったよ。

N：エ～ン。

L：まだ，わからんのかね。こーして，こーして，あーやって……。

ほらできた。

N：ハー。

L：やっぱりキミには無理なのかね。

(チャップはP8の前でなにやら……)

C：LIST⏎。ふむふむ，そうか，ここをこうして，ここをああして。

(プログラムを変更しているようだ)

C：まあまあ。ノビ，パソコンのほうでやってみろよ。

N：そうしましょ。

C：がんばれよ。RUN⏎

《リスト1》レックさん先走りゲームのプログラム・リスト(PC-8001用N-BASIC)

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
20 '
30 DEFINT A-Z:DIM X(2),Y(2),DX(3),DY(3),D(1,3),C$(2),GX(2),GY(2)
40 DEF FNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
50 FOR I=0 TO 3:READ DX(I),DY(I):FOR J=0 TO 1:READ D(J,I):NEXT:NEXT
60 FOR I=0 TO 2:READ GX(I),GY(I):NEXT
70 A$=STRING$(39,"■"):B$="■"+SPACE$(37)+"■"
80 Z$="■ ■":FOR I=1 TO 13:C$=C$+Z$:NEXT
90 FOR I=0 TO 2:READ C$(I):NEXT:D$=CHR$(0):E$="♣"
100 R=RND(-VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
110 RESTORE 620:FOR I=0 TO 2:READ X(I),Y(I):NEXT:D=0:LR=0:GF=0
120 '
130 COLOR 5,32:PRINT CHR$(12):PRINT A$;B$;
140 FOR I=2 TO 22 STEP 3:PRINT C$;C$;B$;:NEXT:PRINT A$;
150 XX=INT(RND(1)*13)*3+1:YY=1:X=XX:Y=YY:LOCATE XX,YY:PRINT D$
160 K=RND(1)*5:IF K=4 THEN K=2:GOTO 180
170 IF XX+DX(K)>37 OR XX+DX(K)<1 OR YY+DY(K)<1 THEN K=2
180 FOR I=0 TO 2:XX=XX+DX(K):YY=YY+DY(K):LOCATE XX,YY:PRINT D$:NEXT
190 IF YY<22 THEN 160
200 FOR K=0 TO 1:FOR I=0 TO 6-K:FOR J=0 TO 12-K:Z$=" "
210 IF FNP(J*3+1+K,I*3+2+K*2)=32 AND RND(1)<.5 THEN Z$="■"
220 LOCATE J*3+1+K,I*3+2+K*2:PRINT Z$:LOCATE J*3+1+K*2,I*3+3+K:PRINT Z$
230 NEXT:NEXT:NEXT:GOTO 240
240 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT E$
250 COLOR 6:FOR I=0 TO 2:LOCATE X(I),Y(I):PRINT C$(I):NEXT
260 COLOR 3:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 2:LOCATE GX(J),GY(J):PRINT "G":NEXT
270 FOR J=0 TO  999:NEXT:FOR J=0 TO 2:LOCATE GX(J),GY(J):PRINT " ":NEXT
280 FOR J=0 TO  999:NEXT:NEXT
290 '
300 IF FNP(X+DX(D(LR,D)),Y+DY(D(LR,D)))=&H87 THEN D=D(1-LR,D):GOTO 300
310 D=D(LR,D):LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X+DX(D):Y=Y+DY(D)
320 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT E$
330 IF RND(1)<.2 THEN LR=1-LR
340 FOR I=0 TO 2:IF X(I)=X AND Y(I)=Y THEN GF=1
350 NEXT:IF GF THEN 560
360 '
370 K=0:P=INP(0) XOR 255:DD=-(P=32)-2*(P=8)-3*(P=4)-4*(P=2)-1
380 IF DD=-1 THEN FOR I=0 TO 800:NEXT:GOTO 300
390 FOR I=0 TO 2:ON I+1 GOSUB 500,500,510:F=FNP(XX,YY)
400 IF F>32 THEN 430
410 LOCATE X(I),Y(I):PRINT " ":X(I)=XX:Y(I)=YY
420 COLOR 6:LOCATE X(I),Y(I):PRINT C$(I)
430 IF X(I)=X Y(I)=Y THEN GF=1
440 FOR J=0 TO 2:IF X(I)=GX(J) AND Y(I)=GY(J) THEN K=K+1
450 NEXT:NEXT
460 IF GF  THEN 560
470 IF K=3 THEN 530
480 GOTO 300
490 '
500 XX=X(I)+DX(DD):YY=Y(I)+DY(DD):RETURN
510 XX=X(I)-DX(DD):YY=Y(I)-DY(DD):RETURN
520 '
530 FOR I= 0 TO 30:BEEP 1:FOR J=0 TO 100:NEXT:BEEP 0:NEXT
540 FOR I=11 TO 13:LOCATE 10,I:PRINT SPC(20):NEXT
550 COLOR 3:LOCATE 11,12:PRINT "Congulatulations !"
560 COLOR 4:LOCATE  0,24:PRINT "Again (y/n) ?";
570 I$=INPUT$(1):IF I$="Y" OR I$="y" THEN RUN
580 IF I$<>"N" AND I$<>"n" THEN 570 ELSE END
590 '
600 DATA  0,-1, 3, 1, 1, 0, 0, 2, 0, 1, 1, 3,-1, 0, 2, 0, 1, 1,19, 1,37, 1
610 DATA "N","C","L"
620 DATA  1,22,19,22,37,22
```

N：右，右……。あれ!? これレックさんが反対に動く!!

L：チャップ！プログラムをいじったろ!!

C：ハハハ。事実を再現したまでですよ。

N：あれ!? くそ，レックめ。まともに動けー。

L：なんか言ったかね，キミ。

N：いえいえ。なんだこのやろう。ひねくれてるなあ。

L：うるさい，うるさい，うるさーい！

C：あっ，ご飯の用意ができたようですよ。

N：本当だ！ 食事がボクらを呼んでいる。

C：レックさんは確かボクらとは反対方向に動くんでしたよねえ。

L：そ，それではメシが食えんじゃないか。

N：ハハハハハハ……。

L：もう怒った！ キミたちはメシ抜きだ!!

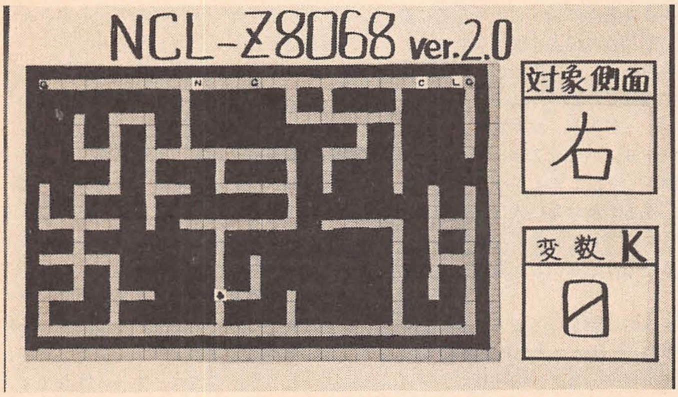
N：そんな～。

C：ネ，ネ，レックさん。あなたがリーダーで1番エライっていうのはボクたちが1番わかってますよ，なっ!!

N：そうですよ，レックさんが大将!!

L：そうかね，ハハハ，まあそうだろう。じゃあメシを食いに行こうか。

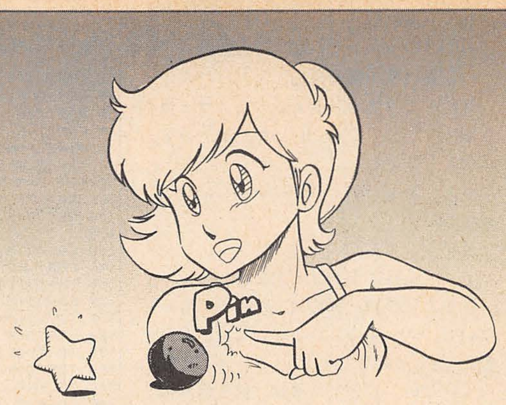
N・C：ぷはは！ 相変わらず単純！



《写真4》ゲーム中のパネル(ここからは、右4回、下、左に17回、上でゴールします)

松田 浩の キャラクタ・ダンシング Part 9 (for MSX)

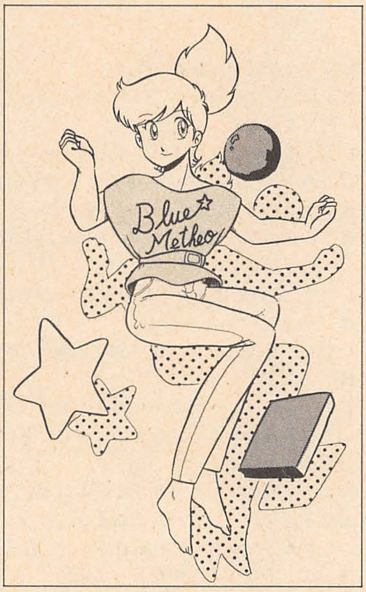
宇宙遊泳にアタック！

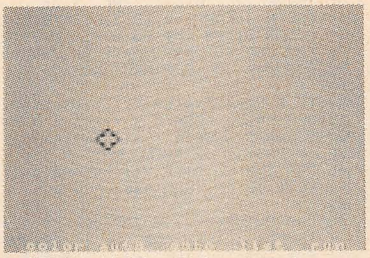


暑い夏が去って，ホッとひと息。みなさんは，どうおすごしでしょうか。夏カゼはバカがひくといいますが，カゼをひいてしまった人，ご安心ください。バカは，カゼをひかないんです。

さて，７月号の「放物線にチャレンジ！」でもいってたように，今月は応用の効く，実に基本的な動きを紹介します。別に著者が試験前で忙しいとか，ましてや失恋して再起不能とかで，凝った動きができなかったというわけではありません。誤解のないように…。では，今回は慣性の動きの『宇宙遊泳にアタック！』についてです。

リスト１をみてください。25行までは，キャラクタの設定です。30行のＸ，Ｙは，いわずと知れた動く物のＸ，Ｙ軸で，ＭとＮは，それぞれＸ，Ｙ軸の変化量です。100行は，ＭＳＸをお使いの人ならわかると思いますが，変数Ａにカーソル・キーの押されている状態をＩＮＰＵＴしており，上右下左の順で，１，３，５，７が代入されます。110～120行は論理式で，たとえば右にキーを押すと，Ｍが＋１されます。さらに押し続けると，Ｍ＝２，３，４と増えていき，Ｍの$\frac{1}{2}$がＸ軸に加算されるので，動きはどんどん速くなります。また，つぎに左を押すと，Ｍの値は減っていき，Ｍがマイナスになると，左に動きはじめます。したがって，だんだん速度が落ちて，一度止まってから逆方向に動くことになります。さらにこのプログラムでは，横移動しているときに縦方向に動かそうとするときにも，横移動のスピードが減っていくようにしてあります。この論理式がよくわからない人は，ＰＲＩＮＴ（５＝５）を実行してみてください。そのあとでＰＲＩＮＴ(５＝７)を実行してでた値と比べてみると，わかるようになると思います。





《写真１》慣性の動きに注目！

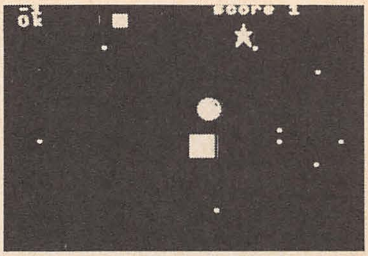
さて，つぎに**リスト２**をみてください。これは毎度のことですが，**リスト１**を応用したゲームもどきになっています。

このゲームは，ブルー・メテオを操作して，イエロー・スターを時間内に，いくつ拾えるかというゲームです。

メテオは**リスト１**のように上下左右に動きますが，ななめに押すと反応しません。また，中央のモノリスの周辺では，モノリスに引きずられてしまい，モノリスにふれると，タイマーが大きく減ります。

タイマーが０以下になるか，ブルー・メテオが画面からとびでると，ゲーム・オーバーです。うまく動けない人は，**リスト１**で練習してからプレイしてください。ゲームもどきにしては，なかなか遊べると思います。

プログラム的に難しいところは別にないと思いますが，Ｓはスコア，Ｔはタイマー，Ｋ，Ｌはイエロー・スターの座標で，メイン・ルーチンは100～160行，1000行からはスプライト衝突判定，2000行からはイエロー・スターの配置です。ゲーム・オーバーのたびにブレイクするので，再ゲームはＲＵＮです。音もついていないので，以上の点をふまえて改造してみてください。



《写真２》ブルー・メテオでイエロー・スターを拾う

―― P.S. ――

このごろ，就職案内がよく届く。バイ○ルやら共×製薬とか，入れてくれるなら入りたいようなところからもくる。ふんっ！　どーせ，入れる気なんかないくせに。(たしかに僕は大学に入って４年目だけどね。実はまだ３年生なんです)。本名松田浩二，悲しい21才の夏でした。では，また来月！

影：グハハ，さすがの松田大先生も，学生の弱味である成績の伸び悩みに，四苦八苦してるようですな。ウハウハ！

松田：なにをおっしゃる，お影さん。こうみえても，成績オール優のライン・アップなんですからネ。ほんと，お影さんのおかげですわい。ヌハハ！

影：はんじゃ，松田大先生。このコーナーも，思いっきり㊙にしてくれませんかな？

松田：いいですとも。では，みなさん！「松田 浩のキャラクタ・ダンシング」も，はやくも９回を数えることになりました。が，しかし，ここまでは私のキャラクタ・ダンシング。そこで，これからは，みなさんのキャラクタ・ダンシングも紹介してみたいと思います。とっておきの㊙キャラクタ・ダンシングをお持ちのかたこぞって当コーナーの㊙係まで，お送りください。

《リスト1》宇宙遊泳の基本プログラム・リスト

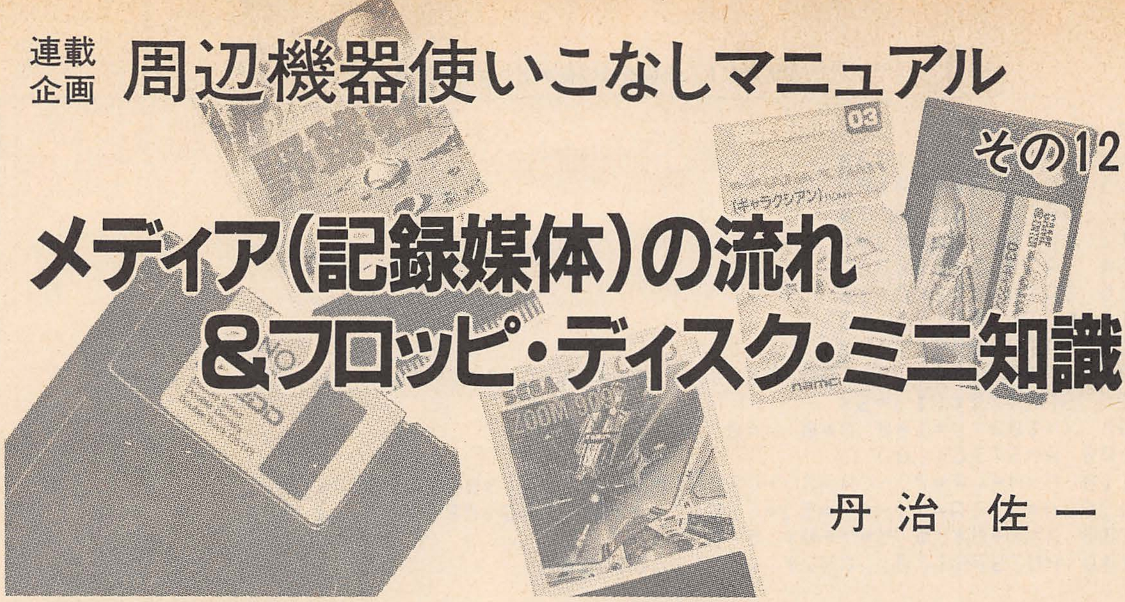
```
5 SCREEN1,1
10 DATA 00011000
11 DATA 00100100
12 DATA 01100110
13 DATA 10000001
14 DATA 10000001
15 DATA 01100110
16 DATA 00100100
17 DATA 00011000
20 S$="":FORI=1TO8:READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&b"+A$)):NEXTI
25 SPRITE$(1)=S$
30 X=100:Y=100:M=0:N=0
100 A=STICK(0)
110 M=M+(A=7)-(A=3)+(SGN(M))*((A=1)OR(A=5))*.5
120 N=N+(A=1)-(A=5)+(SGN(N))*((A=3)OR(A=7))*.5
130 X=X+M*.5:Y=Y+N*.5
140 PUTSPRITE1,(X,Y),1,1:GOTO100
```

《リスト2》ブルー・メテオのプログラム・リスト

```
5 SCREEN1,2:COLOR15,1:KEYOFF:ONSPRITEGOSUB1000
10 DATA7,f,1f,1f,1f,3f,3f,1f,f,f,3,0,0,0,0,0,c0,f0,b8,ec,e4,
f6,fe,fe,fc,f8,e0,0,0,0,0,0
20 DATA0,10,20,60,60,c0,c0,e0,f0,f0,7c,7f,3f,1f,7,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,2,6,1c,fc,f8,f0,c0,0
30 DATA1,1,1,3,3,3f,1f,f,7,f,f,e,1c,18,10,0,0,0,0,80,80,f8,f
0,e0,c0,e0,e0,e0,70,30,10,0
40 FORI=1TO3:S$="":FORJ=1TO32:READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&h"+A$)
):NEXTJ:SPRITE$(I)=S$:NEXTI
50 S$="":FORI=1TO32:S$=S$+CHR$(255):NEXTI:SPRITE$(4)=S$
55 FORI=1TO10:LOCATEINT(RND(1)*30+1),INT(RND(1)*22+1):PRINT"
.":NEXTI
60 PUTSPRITE0,(120,88),4,4:GOSUB2000
70 X=10:Y=10:M=0:N=0:S=0:T=300
100 A=STICK(0)
110 M=M+(A=7)-(A=3)+SGN(M)*((A=1)OR(A=5))*.5+SGN(X-128)*((Y>
65)AND(Y<105))*.7
120 N=N+(A=1)-(A=5)+SGN(N)*((A=3)OR(A=7))*.5+SGN(Y-88)*((X>9
5)AND(X<145))*.7
130 X=X+M*.5:Y=Y+N*.5
140 SPRITEOFF:PUTSPRITE2,(X,Y),13,2:PUTSPRITE3,(X,Y),4,1:SPR
ITEON
150 IF(X<-8)OR(X>248)OR(Y<-8)OR(Y>184)ORT<0THENEND
160 T=T-1:LOCATE0,0:PRINTT;" ":GOTO100
900 END
1000 SPRITEOFF: IF(X>108)AND(X<140)AND(Y>72)AND(Y<104)THENT=
T-5
1010 IF(X>K-8)AND(X<K+8)AND(Y>L-8)AND(Y<L+8)THENS=S+1:LOCATE
15,0:PRINT"score";S:T=T+30:GOSUB2000
1020 SPRITEON:RETURN
2000 K=INT(RND(1)*240+8):L=INT(RND(1)*160+8):IF(K>104)AND(K<
136)AND(L>72)AND(L<104)GOTO2000
2010 PUTSPRITE1,(K,L),9,3:RETURN
```

※予告……11月号より，オリジナル・アニメ・ツールによる，「マイコン・アニメ七変化!」がはじまります!

連載企画 周辺機器使いこなしマニュアル その12



メディア(記録媒体)の流れ&フロッピ・ディスク・ミニ知識

丹治　佐一

パソコンの発達につれて，フロッピ・ディスクなどのメディア（記録媒体）にも，変化がおきつつあります。パソコンを使いこなすためにも，これらのメディアの特徴や今後の動向を知っておくことは，とても大切なことです。

そこで今回は，第１部「メディアの流れと最新情報」，第２部「フロッピ・ディスク使いこなしミニ知識」と題して，それぞれ紹介することにしましょう。

第１部 メディアの流れと最新情報

もっともポピュラーなメディアといえば，カセット・テープですね。そして，いま普及しつつあるメディアといえば，フロッピ・ディスクやＱＤがあげられます。さらに，ゲーム・カートリッジも，ＲＯＭカートリッジというメディアの仲間なのです。

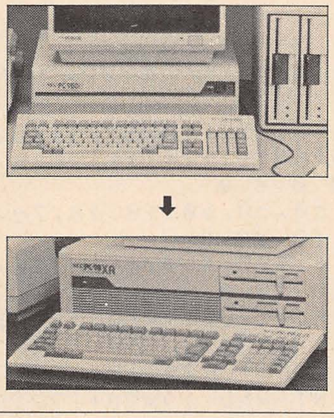
ところが，これらのメディアは，データを保存するという機能は同じですが，その構造や形状は，かなり異なっています。

⊙コンパクトになったフロッピ・ディスク

ＰＣ－8801mkII／ＳＲやＦＭ－77，ＰＣ－9801Ｆ／Ｍ，ＦＭ－16β，Ｘ１ターボなど，数えたら切りがないぐらいフロッピ・ディスクの内蔵型が一般的になってきました。

いままでは，パソコン本体のほかにフロッピ・ディスク・ドライブが必要でした。それでは場所も必要だし，価格も高くなるだけでなく，現在では多量の情報を扱う必要が多くなってきたため，フロッピ・ディスクを使うほうが多くなってきたのです。そんなことから，内蔵型が一般的になってきているのです。

もし，まだフロッピ・ディスクを使ったことがなかったら，ぜひ一度使ってみてください。フロッピ・ディスクは，カセットと異なり，読み書きするスピードの早さと，プログラムやデータの管理がとても簡単であること，ランダム・アクセスというデータ処理ができるので，多くのデータを利用するのに便利であることなどが特徴です。

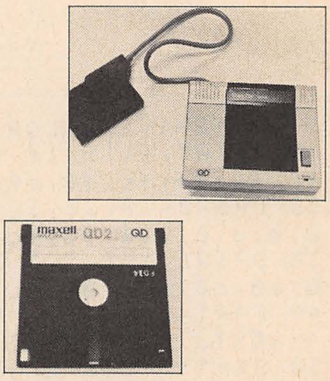


《写真１》内蔵型があたりまえ!?

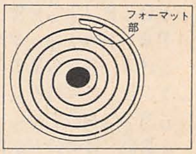
それから，カセットでは，どのテープの位置になんのプログラムが入っているとかというのは，すべて人間が行なわなければならないのですが，フロッピ・ディスクでは，そんなことは不要。なんのプログラムとしてセーブ（書き込み）しておけとか，なんのプログラムをロード（読み出し）しなさいだけでよいのです。これらは，〝ファイル・ネーム〟という名前で管理されます。人間は，〝なんの〟という部分であるファイル・ネームを考えるだけでＯＫなわけです。

⊙操作が簡単なＱＤ（クイック・ディスク）

ＭＺ－1500に内蔵されてるのが，ＱＤです。外見はフロッピ・ディスクによく似ていますが，機能的にはカセット・テープとフロッピ・ディスクの中間に位置します。



《写真２》ＱＤドライブとディスク



《第１図》QDの記録方式

操作性はフロッピ・ディスクのようにスムーズであり，記録方式はカセット・テープに似て，なおかつ低価格というものです。

ＱＤは，2.8インチの両面記録方式ですが，フロッピ・ディスクが同心円状に記録されるのに対し，外周から内周へとうず巻状に記録されていきます。ですから，ランダム・アクセスはできません。いわば，カセット・テープが円盤状になったものといえます。

ただし，記憶容量128Kバイト(両面)，読み書き時間８秒はカセットとは比べものにならないほど優秀なのです。

⊙取扱いに便利なROMカートリッジ

プログラムやデータを記憶させておくた

めのICとして，〝ROM″(リード・オンリ・メモリ)というのがあります。このメモリは，読み出し専用で，書き込んで記憶させることはできません。



《写真3》おなじみのROMカートリッジ

ところが，読み書きのできる〝RAM″(ランダム・アクセス・メモリ) と違って，電源を切ってもその内容を記憶し続けます。そのため，BASICインタプリタやモニタ・プログラムが書き込まれて，パソコンに入れられています。パワーONでBASICが使えるのも，このROMのおかげです。また，ファミコンのゲーム・カートリッジやMSXのカートリッジにも，ゲーム・プログラムを書き込んだROMが入っているため，すぐにゲームが楽しめるのです。

ROMには，EPROMとマスクROMという，2種類のROMがあります。

EPROM(Ereasable Programable Read Only Memory) は，つまり読み出し専用のROMですが，書き込んである内容を紫外線を照射することで消すことができ，簡単にROMの内容を書き込めるものです(15ワットの殺菌ランプで，1cmの距離から当てると，60分前後で消せる)。

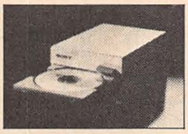
EPROMは，紫外線を当てるためのマドがICにありますから，ひと目でわかります。ただ，紫外線が当たると消えてしまうので，ふつうは保護するシールが張られています。

マスクROMは，EPROMと異なり，ICを製造する段階で内容を作ってしまうものです。ですから，ROMの個数が多くないと，高いものになってしまいます。そんなことから，文字の形を覚えているキャラクタ・ジェネレータ (漢字ROMなど) のように，汎用性のあるものや開発が終わって販売するパソコンに入るBASICインタプリタなどに利用されています。

⊙CD-ROMってなんだ!?

エジソンの蓄音機以来の大発明という〝CD(コンパクト・ディスク)″は，みなさんもご存じのことと思います。レーザ光で，ディスクに記録されているデジタル信号を読んで，それをアナログの音にするというスゴイことをしています。

このデジタル信号を記憶している点や，ランダム・アクセスできる点を利用して，CDをパソコンのROMとして活用を考えたのが，〝CD－ROM″です。



《写真4》SONYのCD-ROMとドライブ

CD－ROMは，CDと同じサイズでありながら，540

《第1表》CD-ROMと主なメモリの性能比較

記録媒体の種類	寸法 (直径)	記録容量	データ転送速度	平均アクセス時間
CD－ROM	12 cm(4-3/4″)	540M バイト	150Kバイト/秒	50msec(ブロック間) 1,500msec(最大)
磁気ディスク	35.6cm (14″)	〔2.6G バイト〕	〔3Mバイト/秒〕	〔16msec〕
磁気テープ	27 cm (10″)	〔100M バイト〕	〔1.5Mバイト/秒〕	〔数10秒〕
マイクロフロッピ・ディスク (片面，倍記録密度)	8.9cm(3-1/2″)	〔0.4M バイト〕 (アンフォーマット)	〔60Kバイト/秒〕	〔365msec〕
マイクロフロッピ・ディスク (両面，倍記録密度)	13.3cm(5-1/4″)	〔1.4M バイト〕 (アンフォーマット)	〔60Kバイト/秒〕	〔365msec〕

(注) 〔 〕の中の数字は概略値を示します。

M(メガ)バイトという大容量を記録させておくことができます。

3.5インチ・フロッピ・ディスクは，2DD (両面倍密倍トラック) で640Kバイトですから，約844枚に相当します。

EPROMの中でも大容量の128Kビット (32Kバイト) ROMでは，16,875個に相当します。

英数字だと，A4サイズで2000文字，かな漢字で1000文字ぐらいですから，27万ページの情報が，1枚のディスクに入ってしまうというわけです。全国の電話帳なら，5～6枚のディスクでOKということですから驚きです。

やがては，百科事典や辞書が入っているCD－ROMが，売られる時代がくるでしょう。

⊙ニュー・メディア時代のROMカード

ROMカートリッジをカード状にしたのが，ROMカードです。カード電卓やキャッシュ・カードと同じサイズですが，どうしてそんなに薄くなったのか？ そこが，まさに技術の進歩なのです。

ゲーム用としても，すでにハドソンから〝ビー・カード″，セガからは〝セガ・マイカード″として発売されています。

セガ・マイカードを例にとって，ROMカートリッジと比べてみましょう。

ROMカートリッジのフタをはずすと，ムカデのようなメモリICがみえます (写真7)。では，ROMカードはどうでしょうか(写真8)。

黒くみえる基板部分をはがしてみると，ROMカートリッジの内部に似ています(写真9)。しかし，よくみるとムカデのようなICのかわりに，黒く山になった部分があるのがわかります。ROMカードの大きな特徴は，この黒い山の部分にあるのです。

この黒い山の部分は，チップと呼ばれています。ところで，ムカデのようなメモリICにも，このチップはあるのです(外からはみえない)。つまり，ROMカードでは，チップを残したムカデの部分までが，平面の基板に納められているからなのです。こういう基板を，COB (チップ・オン・ボード) と呼んでいます。

このROMカードは，ゲーム以外にも利用法が考えられています。ハドソンのビー・カードを例にとってみると，ハニコムラインと呼ばれる情報カードは，書き換可能なROMカードとして，ニューメディア・ネットワークからの情報入手を，カード1枚で行なってしまうのです(写真10)。



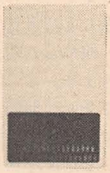
《写真5》ハドソンのビー・カード



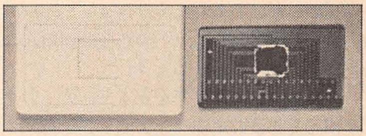
《写真6》セガのセガ・マイカード



《写真7》ROMカートリッジの内部



《写真8》ROMカードの外部



《写真9》ROMカードの内部



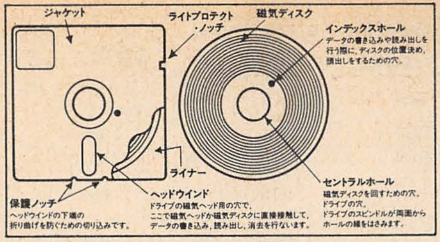
《写真10》ハドソンのハニコムライン

第2部 フロッピ・ディスク使いこなしミニ知識

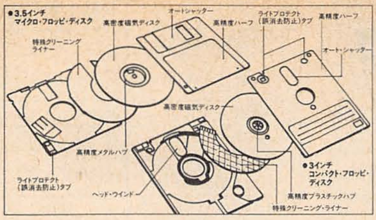
フロッピ・ディスクについての，ちょっとしたアイディアなどミニ知識を紹介しましょう。

〔ディスクの入れかた〕

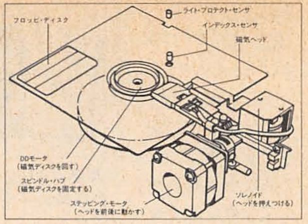
ディスクだけでは，〝うちわ″ぐらいの目的以外，なんの役にも立ちません。読み書



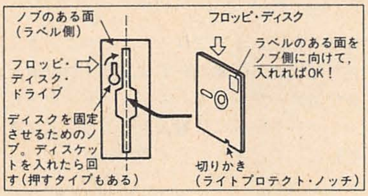
《第2図》5インチ・フロッピ・ディスクの中身



《第3図》3.5，3インチ・フロッピ・ディスクの中身



《第4図》フロッピ・ディスク・ドライブの中身



《第5図》フロッピ・ディスクの入れかた

きを行なわせるためのフロッピ・ディスク・ドライブに入れなければならないんです。

オーディオのカセットを使うとき，ウォークマンやカセット・デッキに入れて使うのと同じです。

ところで，一般のディスクは，カセットなどのように，A面B面というように使いたい側にして入れるということはしません。必ず，決められた側に向けて，入れることになります。常に同じ機種だけを使っているのであれば問題ないのですが，別の機種のフロッピ・ディスクを使う場合などは，フロッピ・ディスクの取りつけかたが異なっていたりして，どのように向けて入れたらよいのか，わからなくなってしまいます。

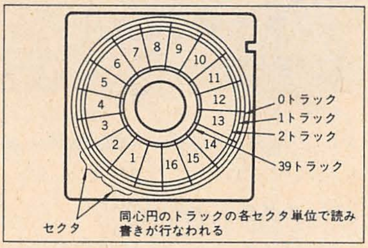
そこで，ディスケットの正しい面の入れかたについて教えましょう。

ディスク・ドライブをみると，ディスクを固定させるためのツマミやノブがあります。これがミソで，ディスクを買ったとき，始めからついているラベルの面を，そのノブ側に向けて入れればOK！　あとは，ノブを回して固定させます。

〔買ってきたままでは使えない〕

買ってきた生ディスクは，いくら正しくドライブに入れても，セーブやロードなどは，いっさいできません。カセットなどは，すぐ使うことができますが，フロッピ・ディスクではだめなんです。

生ディスクを使うには，〝フォーマット(イニシャライズ)〟という作業をしなければなりません。生ディスクをドライブに入れて，フォーマットするためのプログラム（システム・ディスクに入ってる）や命令を実行させます。すると，ディスク上の各トラックの各セクタのIDフィールドという場所に，そのセクタがなんトラックのなんセクタであるなどの情報を書き込みます。



《第6図》5インチ・フロッピ・ディスクのトラックとセクタ

なぜそのようなことをするのかというと，使用時に正確にセクタの位置をみつけるためです。早い話，読み書きするための番地を，あらかじめつけておくということです。

注意点として，8インチ（IBMフォーマット）以外のディスクでは，各パソコンによってフォーマットが異なるため，たとえ同じ5インチであってもマシンが変わってしまうと，読むことはできなくなってしまいます。

〔誤って消さないために〕

ディスクに入れたプログラムやデータは，命令ひとつで簡単に消すことができます。そして，記憶させたプログラムやデータは，〝ファイル・ネーム〟という名前ですべて管理されますが，そのファイル・ネームと同じ名前で書き込んでしまうと，前のプログラムは消され，新たに書き込んだものが，そのファイル・ネームのプログラムとなってしまいます。

FM－7などでは，もし同じ名前で書き込んだりすると，ちゃんと実行してよいかを聞いてきてくれます。PC－8801/mkII/SRなどでは，たとえ同じものがあっても，命令のままに書き込んでしまいます。

そこで，書き込んだりする前には，必ず〝FILES(ファイルズ)〟命令を実行して，記憶しているプログラムなどのファイル・ネームを表示させて確認するようにしましょう。

もし，絶対に消したくないというディスクがあったら，〝書き込み禁止〟をさせることができます。これは，カセットの背にある誤消去防止ツメと同じ意味のもので，ディスクにもちゃんとあります。

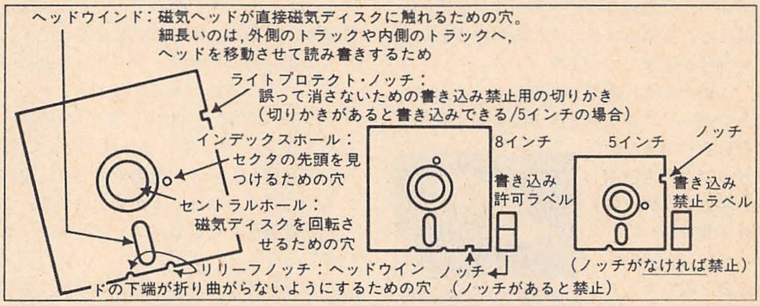
5インチでは，ラベルの右側にある四角い切りかきで〝ライト・プロテクト・ノッチ〟と呼ばれるものです。これは，カセットと違ってツメを折るのではなく，書き込み禁止にする場合は，ノッチ部分にシールを張ります。8インチでは，その場所が異なり，さらに5インチとは逆になっています。つまり，ノッチがなければ書込みOK！あれば，ダメというわけです。

なぜ，5インチとは逆になっているのでしょうか？　いろいろな事情があると思いますが，簡単にいってしまえば，安全性を高くしているということです。つまり，シールを張って禁止をしていたのでは，それがはがれないとは限りません。もし，はがれて書き込んでしまう危険もあるわけです。そのため，ディスクを切ってノッチ（切りかき）を作ったときだけ禁止にしているのです。切ってしまえば，自分でシールを張る以外〝書き込み禁止〟となっているのですから安全です。

3.5インチのマイクロ・フロッピ・ディスクや3インチのコンパクト・フロッピ・ディスクでは，ツメの位置を変えることで，それらを行なっています。

〔コーヒーをディスクにこぼしてしまった！〕

パソコンでワープロなどをやっていると，それシステム・ディスク，やれ辞書ディスク，これ文章ディスクだのと，なんだかんだいいながら，多量のディスクを使ってしまいます，また最近のAVGではディスク

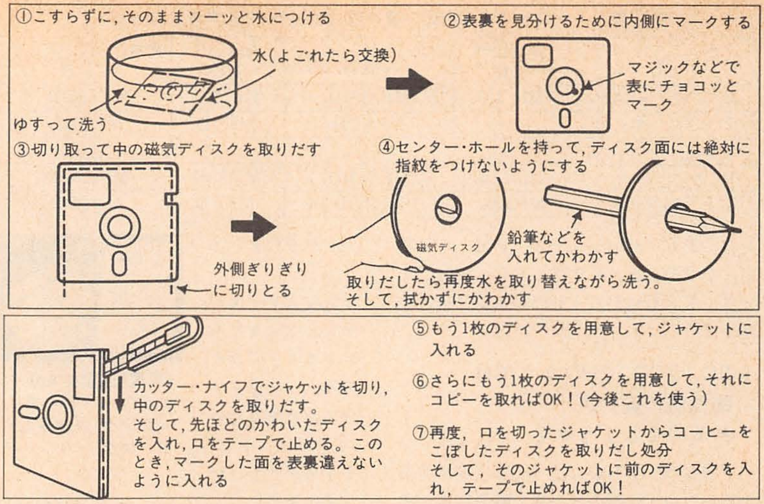


《第7図》5，8インチのディスクの名称

3枚組なんていうのが当り前ですから，どう考えたって1枚や2枚はドライブに入り切らず，机の上なんかにあるわけです。そんなときに限って，バチャーッとコーヒーをぶちまいてしまいます。

ブラック・コーヒーであれば砂糖が入っていないぶんだけあとでベタベタせず助かるのですが，コーラなんかであったらもう始末におえません。でも，ディスクの上となると，ブラック・コーヒーであろうと話は違います。うまく取らないと，二度と使えないのですから。

ディスクになにかこぼしてしまったら，**第8図**のようにして助けます。



《第8図》コーヒーをこぼしたときの処理のしかた

〔指紋をつけてしまったら〕

あわててディスクを持ったときなど，ヘッド・ウィンドウを持ってしまい，中の磁気ディスクにふれて指紋がついたことはありませんか？　そんなときは，つぎのようにして指紋を取りましょう（指紋がついていたりすると，その油分で読めなくなり，エラーを起こしてしまう）。

①まず磁気ディスク面をよく見て，指紋がついてしまった場所を探します。もしわからなければ，ハーッと息を吹きかけてみます。

②ガーゼやティッシュペーパーなどでホコリがでないことを確認して，そーっと指紋をふき取ります。ツメを立てないこと！

③油分がなくなったら，別のフロッピ・ディスクに指紋をつけたディスクのコピーを取ります。

④指紋をつけてしまったディスクは，いつエラーがでてしまうかわからないので，使わないようにするか処分します。

〔ディスクの選びかた〕

ディスクの価格もだいぶ下がってきました。2Dで10枚2,800円というノーブランドのディスクが，東京の秋葉原で売られていました。必ずしも高いものがよいとは限りませんが，あまりにも安いというのも，ちょっと不安です。

そこで，ディスクの買いかた選びかたですが，ハッキリ言って遊びで多量に使うのであれば，超特価のものでもよいでしょう。ただ，あとでデータが読めなくなっても知りません！　そんな心配をしたくない人は，ちゃんとしたメーカのものを使いましょう。

ディスクを選ぶポイントは，まず，ジャケットがペナペナでなく，しっかりしていること。ディスクのまん中の穴はドライブのフタを閉めたときにスピンドル・ハブに固定するためのものですが，ディスクの入れかたが甘かったりすると，その部分をかんで固定されてしまいます。それを続けていると，まん中の穴はガタガタになり，正確な位置に固定されなくなり，正常に読み書きできなくなります。

そこで，その部分を保護するためのフィルムが張ってあるディスクがあります。超安価のものは，その保護があるかないかをチェックするのもよいでしょう。まあ，結局泣くのは自分ですから，そこらへんをよく考えて，価格で選ばないように！

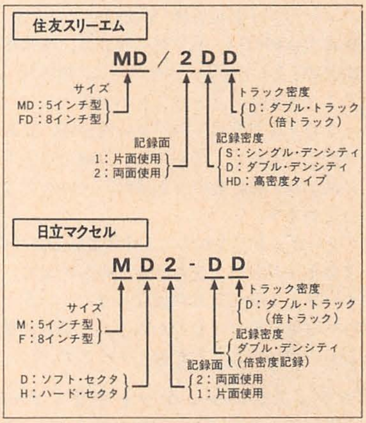
〔性能のよいディスクを使っても性能は上がらない〕

カセット・テープでは，ノーマル・ポジションのテープより，クロム・ポジション，クロムよりメタルというように，テープを変えることで音質向上がはかれますが，フロッピ・ディスクでは，両面倍密（2D）のものより両面倍密倍トラック（2DD），それより両面高密（2HD）の，フロッピ・ディスクを使ったからといって，記憶容量が増えるということは，まったくありません。フロッピ・ディスク・ドライブの性能を超えることはできないのです。つまり，記憶容量はドライブで決まってしまうということです。

FDあれこれ

★2D，2DD，2HDという表示は？

フロッピ・ディスクには，同じ型をしていても2D，2DDや2HDといった名称がつけられています。この名称は，なにを意味するのかというと，記録方法のことが書かれているのです。つまり，カセットでいう〝ノーマル〟や〝クロム〟そして〝メタル〟といったポジションと同じようなものなんです。



《第9図》フロッピ・ディスクの規格の表示例

フロッピ・ディスクでは，カセットのように，テープ・ポジションを変えて使うことはできませんから，ディスク・ドライブの書き込み方法によって，ディスクを選ばなければならないのです。それを誤ると，正しく読み書きがされないのです。

2Dは両面倍密（5インチの容量は，約320Kバイト）に，2DDは両面倍密倍トラック（同様に，容量は約640Kバイト）に，2HDは両面高密倍トラック（同じく，容量は約1Mバイト）というようになっています。ちなみに，2Dを使っているパソコ

《第2表》メーカーによる表記の違い（5インチ・ソフトセクター）

	片面倍密 1D	両面倍密 2D	両面倍密倍トラック 2DD	両面高密倍トラック 2HD
住友スリーエム	MD/1D	MD/2D	MD/2DD	MD/2HD
デンオン	M1D	M2D	M2DD	M2HD-256
日本メモレックス	MD1D	MD2D	MD2DD	MD2HD-256
日立マクセル	MD1-D	MD2-D	MD2-DD	MD2-256HD
富士写真フィルム	MD1D	MD2D	MD2DD	MD2HD, MD2HD-256 MD2HD-1024

《第２表》メーカーによる表記の違い(3.5インチ・マイクロフロッピー)

	片面倍密 １Ｄ	片面倍密倍トラック １ＤＤ	両面倍密 ２Ｄ	両面倍密倍トラック ２ＤＤ
住友スリーエム	MF/1D	MF/1DD	MF/2D	MF/2DD
デンオン	——	MF1DD	MF2D	MF2DD
日本メモレックス	——	——	——	——
日立マクセル	MF1-D	MF1-DD	MF2-D	MF2-DD
富士写真フィルム	MF1D	MF1DD	MF2D	MF2DD

ンは，ＰＣ－8801シリーズ，ＦＭ－７などで，２ＤＤはm，Ｅを除くＰＣ－9801シリーズ，２ＨＤはＰＣ－9801のmシリーズなどです。

★2D，2DD，2HDなどでは磁性体に違いがあるのでしょうか？

２ＨＤは，２ＤＤに比べ記録密度が非常に高いため，保磁力が高く，磁気特性にすぐれた〝コバルト・フェライト複合結晶化ガンマヘタイト磁性体″を使用しています。保磁力は650Ｄｅ，磁性層の厚さは，従来の半分の1.3ミクロン，ベース材は，新開発のハイコンポジット・フィルムを使用。

２Ｄ／２ＤＤは，同系統の磁性体，ガンマ酸化鉄を使用しています。保磁力はともに300Ｄｅ，磁性層の厚さは2.5ミクロンとなっています。

ということですから，２ＨＤは別として，２Ｄと２ＤＤはディスクがそれしかなく，セーブしておかなければならないという一時的な緊急時に２Ｄのかわりに２ＤＤ，２ＤＤの代わりに２Ｄが使えそうです。

★ディスクのジャケットやライナーには，なにか工夫がなされているのだろうか？

ディスク・ドライブの高速化や使用条件の多様化のため，ジャケットには，新素材の高温化でも変形しない60°耐熱ジャケットを使用し，ソリや歪みの少ないシール方法を用いています。また，ドライブへの着脱がスムーズに行なえるように，ディスクに適当な剛性を持たせてもいます。使用中，空気中のチリやホコリの付着を防止するための帯電防止加工処理をしています。

ライナーは，5000時間以上の長時間にわたり，ディスクを傷つけることなくディスク表面をクリーニングする不織布を使用しています。この不織布は，温度変化にも強く，エラーの原因となるホコリがでないように，毛羽立ちやほつれがでない処理がされています。

★フロッピ・ディスク・ドライブも，カセット・デッキのようにヘッドをクリーニングしよう

チリやホコリそしてディスクの磁粉が，ヘッドにつき汚れてしまうと，エラーの原因となることがあります。エラーがでてからでは遅いということで，ヘッド・クリーニングをしましょう。

住友スリーエムから，フロッピ・ディスク・ドライブのヘッドをクリーニングするための〝クリーニング・ディスケット″がでています。



《写真11》住友スリーエムのヘッド・クリーニング・フロッピ・ディスク

このディスクは，従来のけずり落すタイプのものと異なり，汚れをふき取るタイプなので，ヘッドをまったく傷めません。使用方法は，クリーニング・ディスクに溶液を含ませ，パソコンのリセット・スイッチなどを押せばＯＫ！　30秒ほどで，確実に落とせます。

パソコンの，とくにディスクを多用している人は，定期的にクリーニングしたほうがよいでしょう。

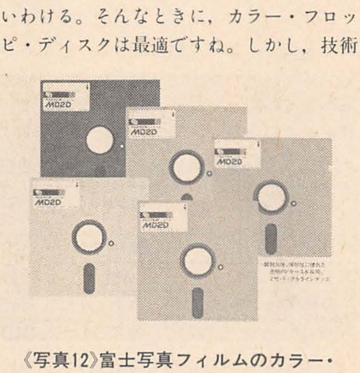
★48TPI，96TPIとはなんのこと

48ＴＰＩとは48トラック／インチのことで，つまり半径１インチ（24.5ミリ）の中で何本のトラックが入るかを示したものです。ですから，48ＴＰＩは１インチで48本，96ＴＰＩでは96本ということになります。ちなみに，48ＴＰＩは普通のトラック使用の２Ｄなど，96ＴＰＩは倍のトラック量を使う２ＤＤに相当します。

その他に，１インチの長さに，なんビットのデータを書き込めるかといったＢＰＩ（ビット・パー・インチ）というのもあります。

★カラー・フロッピ・ディスクって，ただ色がついてるだけなのだろうか？

用途に合わせてフロッピ・ディスクを使いわける。そんなときに，カラー・フロッピ・ディスクは最適ですね。しかし，技術的にカラー化するのが難しいってこと，知ってましたか？



《写真12》富士写真フィルムのカラー・フロッピ・ディスク

大切なデータを長期保存する，そのためにフロッピ・ディスクには，厳しい条件が課されているのです。その条件のひとつに，ジャケットの光透過率というのがあります。これは，光による誤動作を防ぐために設けられたもので，通常１％以内という数値でなければなりません。ところが，従来のブラック・ジャケットの素材に色をつけただけだと，７～８％の値になってしまうのです。

つまり，カラー・フロッピ・ディスクのジャケットには，光透過率１％以内を実現するための特殊な素材が選ばれているということなのです。

※資料提供　住友スリーエム／日立マクセル／キヤノン販売／ＳＯＮＹ

住友スリーエムから「ヘッド・クリーニング・フロッピ・ディスク」を10本プレゼント!!

ここで紹介した住友スリーエムの「ヘッド・クリーニング・フロッピ・ディスク」を，読者のみなさんに，抽選で10本プレゼントします。

あなたの知っている住友スリーエム製品名を１点書いて，〒141 東京都品川区東五反田１－11－15　電波新聞社出版部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」住友スリーエム係まで送ってください。しめ切りは，８月30日です。

カタログ請求先一覧

●フロッピ・ディスク・メーカー

住友スリーエム：〒158 東京都世田谷区玉川台２－33－１ 磁気製品事業部「マイコンＢＡＳＩＣ」係

日本コロムビア：〒107 東京都港区赤坂4-14-14「マイコンＢＡＳＩＣ」係

日立マクセル：〒104 東京都中央区銀座3-3-1 営業本部「マイコンＢＡＳＩＣ」係

富士写真フィルム：〒106 東京都港区西麻布２－26－30 磁気材料営業部「マイコンＢＡＳＩＣ」係

ＴＤＫ：〒103 東京都中央区日本橋１-13-１「マイコンＢＡＳＩＣ」係

日本メモレックス：〒103 東京都中央区八重洲1-7-20「マイコンＢＡＳＩＣ」係

化成バーベイタム：〒104 東京都中央区銀座5-13-12「マイコンＢＡＳＩＣ」係

●ＱＤ

関東電子：〒101 東京都千代田区外神田1-11-5「マイコンＢＡＳＩＣ」係

●ＲＯＭカード

ハドソン：〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル「マイコンＢＡＳＩＣ」係

セガ：〒144 東京都大田区羽田１－２－12「マイコンＢＡＳＩＣ」係

NEW MEDIA 時代を拓く! ビデオディスク・プログラム・コーナー

今月は，久しぶりにニュースがあります。いよいよビデオディスクとパソコンのドッキングによる，新しいメディア時代がスタートしはじめたようです。

X1用VHD$_{PC}$システム発売！

スーパーインポーズ機能を持ち，発売以来，コンピュータとビジュアル（映像）との結びつきを開拓してきた，シャープのX1が，いよいよ本格的にビデオディスク（VHD）とドッキングできるようになりました。

X1でビデオディスクをコントロールするには，本体の他に，VHD$_{PC}$対応のビデオディスク・プレーヤ，それに，ビデオディスク・インターフェース・ユニット〝VO－20PC〟(価格55,000円)，また，VO－20PCとパソコンをRS－232C信号コントローラと接続するためのインターフェース・カード〝VO－20PS〟(価格27,000円)，そして，ディスプレイ（TV）がいります。

VO－20PCには，VHDコントロール・プログラムをパソコン側で作り，プレーヤをコントロールすることや，パソコンで組んだプログラムにより，日本語を音声合成することができます。

この音声合成ボイスは，ビデオディスクの音やパソコンの音とミックスすることも可能です。

さらに，デジタル化された美しい画像を再現する新映像方式のAHDや，それをコントロールするAHD言語にも対応しているNEW MEDIA（ニューメディア）時代先取りのオプションです。

本機は，パソコンとの信号のやりとりをRS－232Cで行なっていますから，RS－232C端子のあるパソコンなら，ほとんどをつなぐことができます。

VO－20PSは，X1／Turbo用に開発されたボード（基板）で，内部の拡張スロットにさしこんで使います。

もちろんVO－20PSとの接続に必要なことはいうまでもありませんが，その他の周辺機器とのインターフェース・カード（RS－232C用）としても使うことができます。RS－232C専用のカードも用意されていますが，どうせ買うなら，VO－20PSにしておいたほうがよいでしょう。

★サンダーストームをプレイしてみました

このシステムで，ビクターから発売されている「サンダーストーム」(VHD用6,800円)をテスト・プレイしてみました。もちろんコントロール用プログラム〝VIAX1001〟(価格3,000円 発売元 日本ビクター)をロードします。

おなじみのヘリがあらわれ，息もつかせぬゲームが展開しますが，業務用マシンと変わらない，細いタイミング感などが味わえ，おもわずウナッテしまいました。

このクラスのパソコンにVHDを組合わせたものは他にはありません。高性能パソコンの持ち味は，映像にもはっきりとあらわれているようです。

本システムに関するお問合わせは，〒329-21 栃木県矢板市早川町174 シャープ(株)電子機器事業本部☎02874－3－1131にお願いします。

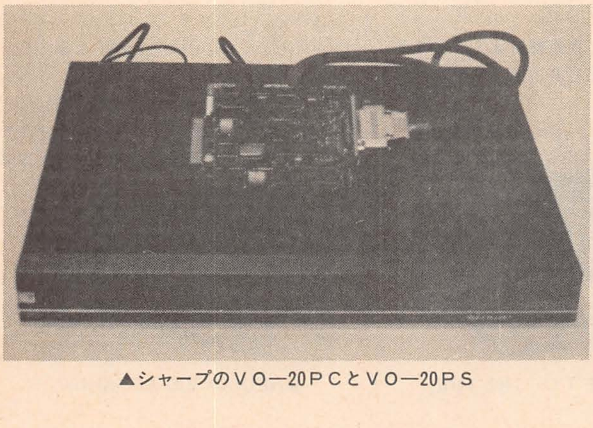
ビクターもガンバッテルゾ！

★惑星メフィウスがVHDに！

VHD方式の総元じめ，日本ビクターもハリキッテいます。ソフト（ディスクのことです）のほうでは，何と，あの「惑星メフィウス」(価格9,800円）が8月21日に発売されます。このゲームは，来月号のチャレンジ！アドベンチャー・ゲームのコーナーで山下 章先生がチャレンジする予定になっています。

★本格的ゲーム素材ディスク〝VIDEO SCRAMBLE〟発売！

VHD言語でビデオディスク・プログラミングを楽しむときに，一つ問題になるのが，映像です。すでに発売されているビデオディスクでは，かならずしも，ゲーム・シナリオ向きの映像がおさめられているとは，かぎりません。



▲シャープのVO―20PCとVO―20PS

今回発売された「ゲーム・キット／ビデオすくらんぶる」(価格 6,800円）には，ゲーム



▲ビクターのビデオすくらんぶる

ソフトの素材として使えるたくさんの映像が入っています。

これでアイデアと，VHDシステムさえあれば，これまでのパソコン・スタンド・アロン（パソコン本体だけ）の作品とはちがった，オリジナル映画制作のようなふんいきのプログラミングが楽しめることになります。

★アイデア，プログラム大募集中!!

日本ビクターでは，上記ディスクの発売を機会に，①VHDビデオディスク＋パソコンのゲーム・アイデア，②「ビデオすくらんぶる」を使用したVHDのプログラムを8月5日～1986年1月20日の期間，募集しています。

くわしいことは，前付のカラー広告ページに広告が載っていますから，ぜひ読んでみてください。

アイデア部門の賞は，特賞として，コンピュータ・グラフィックスの世界最大のショーの〝1986年度シーグラフ〟に招待，また，シャープ，東芝，ビクター，松下の各社から，パソコンにつなげるVHD$_{PC}$対応のプレーヤが各2台，計8台提供される他に，40名に，好きなVHDディスクが1枚プレゼントされます。

この部門は，対象のビデオディスクにどのメーカーのものを選んでもかまいませんから，知恵をしぼってみてください。

「ビデオすくらんぶる」のほうは，このタイトルのディスクでプログラミングします。

近く，本誌上でVHDプログラミングに必要な，各機種用のコマンド表等を紹介しますからナイコン族ならぬ，ナイビデオ族のみなさんも，ぜひチャレンジしてみてください。

★

東芝パーソナル・ワープロ「RUPO」でビジネスもパーソナル時代に!!

「昔タイプ・ライタ，現在ワープロ」。10万円を切った低価格ワープロが続々登場するなかで，１台くらい持ってないとハズカシーイ思いをしそうですね。そこで，〝よし，買うぞ!!〟と思ってる人には，耳よりな情報です。

東芝より新発売のパーソナル・ワープロ「ＲＵＰＯ(ルポ)」は，価格99,800円ながら，文節変換と24ドット印字を可能にしたスグレモノのワープロなのです。

いったい，どこがスグレているのかといえば，これまでの低価格機では，漢字１字ずつを変換する単漢字変換方式がほとんど。これだと，キー操作の数が多くなってしまいます。さらに，16ドット印字のために，複雑な漢字を正しく表現できないこともあります。

その点，ルポならば，文節単位（たとえば，〝じゆうに〟〝自由に〟)ですから，らくに入力ができるのです。また，印字は24ドットですから，ビジネス文書にも十分に対応できるのです。

このほかの特徴をあげると，１ページ分のレイアウトが液晶上で確認できる，データ・レコーダに文書を保存できる，67,000語の予約語，９文字までの語句５種類を登録，文字サイズは24倍までの９種類，重さ3.5kgの軽量タイプ，などです。

資料請求先：〒105 東京都港区芝浦１－１－１ (株)東芝ＯＡ機器事業部「マイコンBASICマガジン」係



▲東芝パーソナル・ワープロ「ＲＵＰＯ」

61標準鍵盤の「カシオトーンCT-605」で演奏の幅も広がった!!

パソコンと人気を二分する電子キーボードに，またも新しい仲間が加わりました。

カシオの「カシオトーンＣＴ－605」は，よりパワフルな音楽とプロフェッショナルな音への探求心を満足させる最先端の電子キーボードです。

５オクターブをカバーした61の鍵盤で，ポップスからクラシックまで，幅広い音の広がりを実現しています。また，よりリアルな音を求めて20種の音色を用意し，ピアノからコズミック・トーンまでの，自然な音を再現します。おまけに，指１本で伴奏ができる自動伴奏システム機能もついて，価格は59,800円の安さ。

もう一つ，屋外演奏が手軽にできる３電源方式（家庭用電源，カー・バッテリー，乾電池）は，使う人にとっては，これほど便利なものはありませんね。

資料請求先：〒160 東京都新宿区西新宿2-6(新宿住友ビル)カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASICマガジン」係



▲カシオトーン「ＣＴ－605」

欲張りと呼ばれたい!? 東映通商の14型カラー高解像度「FTC-1480/1470」ディスプレイ

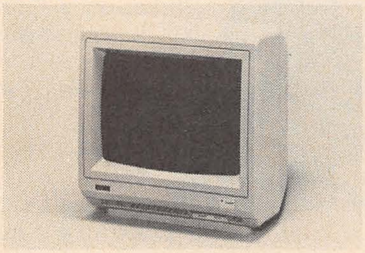
ＡＶ時代がやってきて，パソコンからビデオ，キャプテンまで，ありとあらゆる情報を的確にキャッチしたい。ディスプレイは，つまりＡＶ時代ののぞき窓といったところです。

そして，東映通商から新登場したのが，〝アナログＲＧＢ(無限色)，デジタルＲＧＢＩ(16色)，デジタルＲＧＢ(８色)対応〟の14型カラー高解像度ディスプレイ「ＦＴＣ－1480/1470」。画面細度の基準となるドット・ピッチは，ＦＴＣ－1480(148,000円)で0.31㎜，同1470(109,800円）で0.39㎜の高精度ブラウン管を採用しています。

また，ハイ・コントラスト仕様のため，明るい室内で使用しても，ちらつきのない画像が得られます。

各種パソコンに対応可能なモードスイッチ付きのため，アナログ・モードでは，ＰＣ－9801Ｕ２，ＰＣ－8801mkIIＳＲなどに，デジタル16色モードでは，ＦＭ－16β，ＦＭ－11などに，デジタル８色モードでは，ＰＣ－9801Ｅ／Ｆ／Ｍ，ＰＣ－8801mkIIなどに，簡単に切換えが可能です。

資料請求先：〒162 東京都新宿区若松町８－７ 東映通商(株)営業本部「マイコンBASIC」係

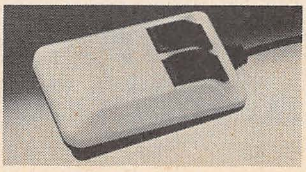


▲東映通商の「ＦＴＣ－1480/1470」

NEOSのPC-8800シリーズ用「Z'S ARTSHOW」

ＮＥＯＳマウスで有名な日本エレクトロニクスより，ＰＣ－8800シリーズ対応のフルカラー・マウス・グラフィックス「Z'S ARTSHOW」が，発売になります。

4,096色以上のカラー表示と，アイコンによる対話形式などの機能を満載したソフト（グラフィック・ソフト／マウス・ドライバー）と，ＣＰＵ内蔵の光学式エンコーダ使用のインテリジェント型ＮＥＯＳマウスがセットになって，価格は24,800円～29,800円です。



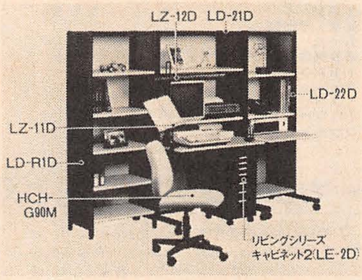
▲NEOSの「Z'S ARTSHOW」

コクヨのパソコン・デスク「CORE BIT」で，キミだけのパソコン空間を作ろう!!

パソコン，モニタ，プリンタetcと，いつのまにか増えてしまった機材。なんとか，スッキリとまとめたいものですね。

コクヨのパソコン・デスク「CORE BIT（コア・ビット）」シリーズは，狭いスペースに機能的に収納できるように設計されていて，レベルや目的に応じてシステムが組める便利なデスク・セットです。4シリーズ，12タイプ。シンプルなフォルムが，キミの部屋をグレード・アップすることまちがいなし。くわしくは，本誌の広告中付19ページをご覧ください。

資料請求先：〠537 大阪市東成区大今里南6－1－1 コクヨ(株)「マイコンBASICマガジン」係



▲コクヨ「CORE BIT」のセット例

カシオがポケコン用ソフト・コンテスト

カシオでは，9月3日まで，第2回「カシオ・ソフト作家コンテスト」を実施しています。

このコンテストは，同社のポケコン「PB－100」，「PB－700」，「PB－770」などのゲーム部門，ビジネス部門，アイデアその他部門の3部門で，オリジナル・プログラムを募集しています。

応募方法は，応募用紙（カシオ製品取り扱い店，および，カシオ電卓企画部PA企画課にあります）に必要事項を書いて，プログラム・リスト（テープも可）を同封の上，下記のあて先まで送ればよいのです。

応募先と問い合わせ先：〠160 東京都新宿区西新宿2－6－1新宿住友ビル カシオ計算機㈱ 電卓企画部PA企画課「第2回カシオ・ソフト作家コンテスト」係

ハムフェア'85(8月23～25日)開催で～す

今年もまた，アマチュア無線マニア必見の「ハムフェア'85」の季節がやってきました。8月23～25日まで，東京は晴海の東京国際貿易センターで開かれます（開催時間は，3日間とも10：00～18：00）。

電波新聞社でも，月刊「ラジオの製作」を中心に，ブースをだします。今回の企画は，「第1回エレクトロニクス工作コンテスト」のキャンペーン中ということで，コンテスト作品のサンプルも出品します。また，応募要項などの相談コーナーも設置しています。もちろん。コンテストの受付けも可能ですよ。

その他，恒例の新作ゲーム発表とゲーム大会も予定しています。内容は，PC－8001mkIISRのゼビウスのデモ，PC－6001mkII/SR，PC-6601/SRのグロブダーのゲーム大会など。優勝者には，ナムコ・グッズなど，賞品をたくさん用意しています。

入場料は大人700円，小・中学生400円(3日間有効)です。

「ラジオの製作」編集部からのお知らせ

8月24日(土) 10：00から，ハムフェア会場で，ラジオの製作編集部によるハンドメイド教室「光線バッジの製作」を実施します。夏休みの思い出に，エレクトロニクス工作コンテストにチャレンジしたいと思っているみなさんは，ぜひ参加してください。費用は無料です。くわしいお問合わせ，参加申し込みは，ラ製編集部まで連絡してください。



▶エレクトロニクス工作コンテストのポスター

鎌倉書店で，デンパマイコンフェア開催中！

東海道線の大船駅東口すぐそばの，鎌倉書店2階では，8月31日まで「デンパマイコンフェア」を開催しています。

目玉は，なんといっても，BASICマガジンのバック・ナンバーが，そろっていること。別冊のBASICマガジンDELUXE I～VIIまであるんですよ。

そして，マイコン関連出版物やマイコンソフト，普段めったに手に入れることのできないパックマン，マッピーの「ポーチ&タオル」，「ペーパー・バック」なども取りそろえています。

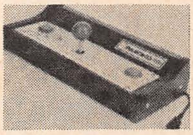
また，発売間近にせまったナムコのすべてを1冊にした「スーパーソフト・マガジン・デラックス ALL ABOUT NAMCO」の内容紹介など盛りだくさんのフェアです。ぜひ一度足を運んでみてはどうですか。

場所：神奈川県鎌倉市大船1-24-1鎌倉書店2階 ☎0467-46-2619 担当：森泉さん

★プレゼント・コーナー★

ジョイスティック「PASOKO－1000」の三和電子から，ベーマガ読者に第2弾特別プレゼント!!

●特製カセット・ボックス(5名)●ペア・キーホルダー(10名)●PASOKO-1000（3名)が当たります。ハガキに，1．持っている(持っていない人は欲しい)パソコン名，2．欲しい周辺機器と，住所，氏名，年齢を明記の上，**〠173 東京都板橋区中丸町58－5 三和電子(株) BM⑨プレゼント係まで。しめ切りは，9月10日です。**


▲PASOKO-1000


◀特製キーホルダーペア・

―で・ば・ぐ―

★7月号79ページM5の「神集いにいきたい」のリスト2に誤りがありました。380行，410行を以下のように変更してください。

380……；"▔T ↑←←⊞┻"

410……；"▣↓←▢"：goto 80

編：ほんとうにゴメンなさい。

広告さくいん

★パソコンメーカー カタログ請求先と現行機種一覧★

IBM

〒106 東京都港区六本木3－2－12　日本IBM㈱宣伝JX係「マイコンBASIC」係
JXシリーズ……166,000円(JX1)

シャープ

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8　シャープ㈱国内産機営業本部「マイコンBASIC」係
MZ－700シリーズ……79,800円(711)
MZ－1500……89,800円
MZ－2200……128,000円
MZ－5501……218,000円
MZ－5511……288,000円

〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22　シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」係
X1C……119,800円
X1Cs……119,800円
X1Ck……139,800円
X1D……198,000円
X1F……89,800円(モデル10)
X1turbo……248,000円(モデル20)
C1(マイコンピュータテレビ)……93,000円
※要ファミリーベーシック

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8　シャープビジネス㈱販売推進部「マイコンBASIC」係
PC－1245……17,800円
PC－1250……22,800円
PC－1251……29,800円
PC－1255……35,800円
PC－1401……29,800円
PC－1402……34,800円
PC－1260……29,800円
PC－1261……39,800円
PC－1500……59,800円
PC－1501……64,800円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲2－7－12　京橋K－1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5……49,800円
M5Pro……39,800円
M5Jr.……29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田3－14－10　日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係
PC－6001mkII……84,800円
PC－6001mkIISR……89,800円
PC－6601……143,000円
PC－6601SR……155,000円
PC－8001mkII……123,000円
PC－8001mkIISR……108,000円
PC－8801mkII……168,000円(モデル10)
PC－8801mkIISR……168,000円(モデル10)
PC－9801/E/F……215,000円(E)
PC－9801U2……298,000円
PC－2001……59,800円
PC－8201……138,000円

日立家電

〒105 東京都港区西新橋2－35－6(第三松井ビル)日立家電宣伝「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
MB－H1(MSX)……62,800円
MB－H1E(MSX)……54,800円
MB－H2(MSX)……79,800円
MB－S1……128,000円

富士通

〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1(丸の内センタービル)富士通㈱パソコン販売推進統轄部パソコン販売推進部「マイコンBASIC」係
FM－7……126,000円
FM－11……298,000円(AD2)
FM－8……218,000円
FM－X(MSX)……49,800円
FM－NEW7……99,800円
FM－77……198,000円
FM－77L2／L4……193,000円(L2)

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田3－11－28　キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEIIe……378,000円
V－8(MSX)……39,800円
V－10(MSX)……54,800円
V－20(MSX)……64,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝OA機器事業部「マイコンBASIC」係
パソピア5……99,800円
パソピア7……119,800円
パソピアミニ……54,800円

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
HX－10D(MSX)……65,800円(64K)
HX－20／21／22(MSX)……79,800円(21)
HX－23／23F(MSX2)……99,800円(23)

松下

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1　情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR－100……54,800円
JR－200……79,800円
JR－800……128,000円

〒571 大阪府門真市大字門真1006　松下電器産業㈱情報機器部「マイコンBASIC」係
CF－1200(MSX)……43,800円
CF－2000(MSX)……54,800円
CF－2700(MSX)……59,800円
CF－3000(MSX)……79,800円
CF－3300(MSX)……148,000円
FS-4000(MSXワープロ・パソコン)……106,000円

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿2－6(新宿住友ビル)カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係
PB－110……11,000円
PB－410……15,800円
PB－500……24,800円
PB－700……34,800円
FX－720P……16,800円
FX－750P……24,800円
FX－780P……22,800円
FX－820P……29,800円
PV－7(MSX)……29,800円
PV－16(MSX)……29,800円
FX－801P……69,800円
FP－200……69,800円
FP－3000……148,000円(タイプ1)
PV－2000……29,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80　エプソン㈱宣伝部「マイコンBASIC」係
HC－20……138,000円
HC－40……128,000円
HC－88……298,000円

TOMY

〒124 東京都葛飾区立石7－9－10㈱トミーパソコン事業部「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……59,800円

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱　国内営業本部「マイコンBASIC」係
SMC－777……148,000円
SMC－777C……168,000円
HB－55(MSX)……54,800円
HB－75(MSX)……69,800円
HB－101(MSX)……46,800円
HB－201(MSX)……59,800円
HB－701(MSX)……99,800円
HB－701FD(MSX)……148,000円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1－2－12㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC－3000……29,800円
SC－3000H……33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形2－5－4 ㈱バンダイH.E.D事業部……「マイコンBASIC」係
RX－78……59,800円

三洋／三洋電機特機

〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25　情報機器事業部業務課「マイコンBASIC」係
PHC－30N(MSX)……69,800円

〒570 大阪府守口市大日東町100　三洋電機㈱営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係
WAVY3(MSX)……46,800円
WAVY10(MSXライトペン付)……74,800円
WAVY11(MSX)……99,800円

三菱電機

〒100 東京都千代田区丸の内2－3－3　三菱電機パソコン部「マイコンBASIC」係
MULTI8……123,000円
ML－8000(MSX)……59,800円

〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800　三菱電機群馬製作所……「マイコンBASIC」係
ML－F110(MSX)……54,800円
ML－F120(MSX)……64,800円
ML－F120D(MSX)……74,800円

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号　日本楽器製造㈱AY－XI係「マイコンBASIC」係
YIS303(MSX)……49,800円
YIS503(MSX)……64,800円
YIS604／128(MSX2)……99,800円
CX5(MSX)……59,800円
CX11(MSX)……54,800円
CX7M／128(MSX2)……128,000円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関3－2－4(霞山ビル)日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM「マイコンBASIC」係
HC－5(MSX)……59,800円
HC－6(MSX)……64,800円
HC－7(MSX)……84,800円

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号　パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係
PX－7(MSX)……89,800円

ゼネラル

〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116　国内営業事業部開発商品課「マイコンBASIC」係
PAXON(テレビ＋キーボードMSX)……146,500円
PCT－55(テレビ＋キーボードMSX)……138,000円

任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60　任天堂㈱「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)……14,800円

東映オリジナル 特選システム

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

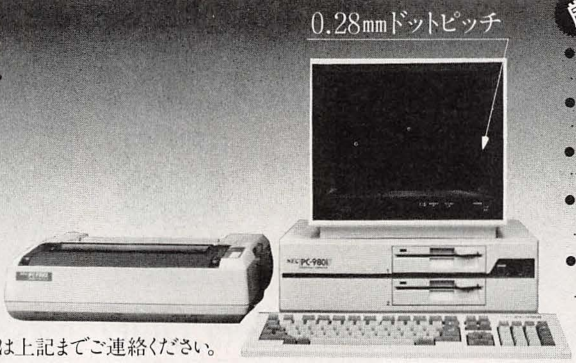
30周年記念特別セール!!

安さ・サービス・丁寧……………………………秋葉原の東映無線

通信販売クレジット大歓迎!!

ラジオセンター店
03-253-0987
ラジオデパート店
03-251-1014

今回掲載のシステムはほんの一例です。詳細は上記までご連絡ください。



厳選 周辺機器特価販売中!!

- ●PC-9801用メモリーボード(256kバイトRAM実装)……………………¥42,000➡ 36% OFF ¥27,000
- ●PC-9801用メモリーボード(512kバイトRAM実装)……………………¥80,000➡ 44% OFF ¥45,000
- ●14型パソコンTV＋カラーケーブル……………………¥126,600➡ 57% OFF ¥55,000
- ●10″ドットプリンター(PC-8023C同等品)＋プリンターケーブル＋プリンター用紙(10×11)1,000枚……………………¥98,000➡ 65% OFF ¥34,800
- ●15″ビジネスプリンター(LevelⅢ用・ケーブル付)＋プリンター用紙 (15×11) 500枚……………………¥248,000➡ 76% OFF ¥59,800
- ●FM-7用ミニFD＋I/Fカード＋ディスケット10枚……………………¥158,800➡ 42% OFF ¥92,800

東映カラー/グリーンCRTディスプレイ

サイズ	型名	標準価格	表示色	スペック	サイズ	型名	標準価格	表示色	スペック
9″	KH-90	¥27,800	グリーン	2,000文字表示 ノングレアハイコントラストCRT	14″	FTC-1480	¥148,000	カラー	0.31mmドットピッチ 4,050文字表示 無限色/16色/8色
12″	KH-12G	¥28,800	グリーン	2,000文字表示 ノングレアハイコントラストCRT		FTC-1470	¥109,800	カラー	0.39mmドットピッチ 4,050文字表示 無限色/16色/8色
	FTC-1208	¥129,800	カラー	0.28mmドットピッチ 4,050文字表示 16色/8色		FTC-1460	¥128,000	カラー	0.31mmドットピッチ 4,050/2,000文字表示 16色/8色

- Ⓐ 日立 MB-S1/10＋TH14-N28G(ナショナル、14″パソコンTV)＋カラーケーブル＋MR-33DR(サンヨー、頭出し機構付、高速データレコーダ)¥267,400➡ 41% OFF ¥159,800
- Ⓑ 富士通 FM-NEW7＋TH14-N28G(ナショナル、14″パソコンTV)＋カラーケーブル＋MR-33DR(サンヨー、頭出し機構付、高速データレコーダ)¥239,200➡ 44% OFF ¥135,800
- Ⓒ NEC PC-8001mkIISR＋TX-12M2(ナショナル、12″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋RQ-8100(ナショナル、データレコーダ)‥¥222,600➡ 45% OFF ¥123,800
- Ⓓ NEC PC-8801mkIISR/20＋PC-KD552(NEC、14″カラーディスプレイ)＋KP-5000(ドットプリンター)＋プリンターケーブル＋ディスケット10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚……………………¥461,500➡ 45% OFF ¥257,800

FM-NEW7 FM-77シリーズ

- ⒶFM-NEW7＋TX-12M2(ナショナル、0.42mmドットピッチ、12″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋MB27611(ミニフロッピーディスク)＋MB22407(ミニFD IFカード)＋ディスケット10枚……………¥360,200➡ 37% OFF ¥229,800
- ⒷFM-77L2＋TH14-N28G(ナショナル、14″パソコンTV)＋ディスケット(3.5″)10枚……………¥331,300➡ 36% OFF ¥214,800
- ⒸFM-77L4＋FTC-1208＋ディスケット(3.5″)10枚……………¥381,300➡ 24% OFF ¥289,800
- ⒹFM-77L4＋FTC-1470＋M-1009(ドットプリンター)＋プリンターケーブル＋ディスケット(3.5″)10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚……………¥420,900➡ 22% OFF ¥331,800
- ⒺFM-77L4＋FTC-1460＋MB27411(漢字プリンター)＋プリンターケーブル＋ディスケット(3.5″)10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚……………¥589,100➡ 23% OFF ¥458,800

FM-11シリーズ FM-16βシリーズ

- ⒶFM-11AD2⁺＋FTC-1208＋ディスケット(2HD)10枚……………¥476,800➡ 24% OFF ¥366,800
- ⒷFM-11AD2⁺＋FTC-1460＋MB27411(漢字プリンター)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚……………¥675,000➡ 21% OFF ¥539,800
- ⒸFM-16βSD＋MB27110(キーボード)＋FTC-1470＋MB27411(漢字プリンター)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚……………¥682,800➡ 21% OFF ¥545,800
- ⒹFM-16βFD＋MB27110(キーボード)＋FTC-1460＋MB27410A(漢字プリンター)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚……………¥893,000➡ 23% OFF ¥695,800

PC-8001mkIISR PC-8801mkIISRシリーズ

- ⒶPC-8001mkIISR＋TH14-N28G(ナショナル、14″パソコンTV)＋カラーケーブル＋MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)……………¥247,400➡ 40% OFF ¥150,800
- ⒷPC-8801mkIISR/10＋TH14-N28G(ナショナル、200ライン、14″パソコンTV)＋カラーケーブル＋MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)……………¥307,600➡ 40% OFF ¥186,800
- ⒸPC-8801mkIISR/10＋FTC-1470(アナログ対応、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)……………¥294,500➡ 26% OFF ¥220,800
- ⒹPC-8801mkIISR/20＋TH14-N28G(ナショナル、200ライン、14″パソコンTV)＋カラーケーブル＋ディスケット10枚……………¥355,600➡ 33% OFF ¥241,800
- ⒺPC-8801mkIISR/30＋FTC-1470(アナログ対応、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋KP-5000(ドットプリンター)＋プリンターケーブル＋ディスケット10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚‥¥496,200➡ 37% OFF ¥316,800
- ⒻPC-8801mkIISR/30＋FTC-1480(アナログ対応、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋NK3618-22(漢字プリンター)＋ディスケット10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚……………¥662,900➡ 40% OFF ¥403,800

PC-9801シリーズ

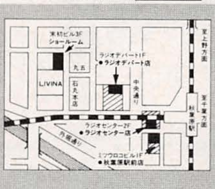
- ⒶPC-9801E＋FTC-1460＋カラーケーブル＋PFD-8E(標準フロッピーディスク)＋標準FD IFカード＋UP-130K(漢字プリンター)＋256KRAMカード＋ディスケット(8″2D)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚……………¥956,800➡ 26% OFF ¥716,800
- ⒷPC-9801VF2＋FTC-1470(アナログ対応、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋TR-24(24ドット、熱転写漢字プリンター)＋プリンターケーブル＋ディスケット(2DD)10枚……………¥560,000➡ 24% OFF ¥430,800
- ⒸPC-9801VF2＋FTC-1480(アナログ対応、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋UP-130K(漢字プリンター)＋ディスケット(2DD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚……………¥821,900➡ 28% OFF ¥599,800
- ⒹPC-9801U2＋FTC-1470(アナログ対応、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋TR-24(24ドット、熱転写漢字プリンター)＋プリンターケーブル＋ディスケット(3.5″)10枚……………¥503,000➡ 23% OFF ¥391,800
- ⒺPC-9801U2＋FTC-1480(アナログ対応、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋NK3618-22(漢字プリンター)＋ディスケット(3.5″)10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚……………¥701,900➡ 35% OFF ¥462,800
- ⒻPC-9801VM0＋FTC-1470(アナログ対応、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋TR-24(24ドット、熱転写漢字プリンター)＋プリンターケーブル＋ディスケット(2HD)10枚……………¥507,000➡ 24% OFF ¥389,800
- ⒼPC-9801VM2＋FTC-1480(アナログ対応、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋UP-130K(漢字プリンター)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚……………¥885,000➡ 27% OFF ¥654,800

MB-S1シリーズ

- ⒶMB-S1/30＋C14-2190A(日立、14″カラーディスプレイ)＋MP-1050(ドットプリンター)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚……………¥578,000➡ 46% OFF ¥313,800
- ⒷMB-S1/40＋C14-2190A(日立、14″カラーディスプレイ)＋MP-1050(ドットプリンター)＋ビジネスパック(ワープロ、BMカルク、64kRAM)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚……………¥727,500➡ 40% OFF ¥439,800

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. **東映無線株式会社**

ラジオセンター店	東京都千代田区外神田1-14-2 ラジオセンター	〒101	☎(253)0987 (251)2763	木曜定休日	
ラジオデパート店	東京都千代田区外神田1-10-11 ラジオデパート	〒101	☎(251)1014(代)	火曜定休日	
ショールーム	東京都千代田区外神田1-5-8 末初ビル	〒101	☎(253)9896(代)	無休	
秋葉原駅前店	東京都千代田区外神田1-15-6 ミツウロコビル	〒101	☎(253)5741(代)	無休	(オーディオ・ビデオ専門店)



85.09

本当の安さは広告の裏に

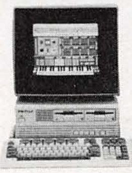
NEC PC-8801mkIISR



Model 30
¥258,000
CU-141
¥99,800
MD-2D(10枚)
サービス
定価合計 ¥357,800
大特価 ¥248,000

富士通 FM-77

FM-77L2
¥193,000
CU-14F1
¥64,800
MF-2D(10枚)
サービス
定価合計 ¥257,800
大特価 ¥198,000



富士通 FM-77

FM-77L4
¥238,000
CU-14H1
¥99,800
MF-2D(10枚)
サービス
定価合計 ¥337,800
大特価 ¥258,000



SHARP パソコンテレビ X1F Model 20

CZ-812C
¥139,800
CZ-811D
¥89,800
MD-2D(10枚)
サービス
定価合計 ¥229,600
特別大特価販売



SHARP X1 turbo Model 40

CZ-862C
¥258,000
CU-14D1
¥108,000
MD-2D(10枚)
サービス
定価合計 ¥366,000
特別大特価販売



富士通 FM-NEW7

FM-New7
¥99,800
CU-14F1
¥64,800
FM音源カード
¥18,000
データーレコーダー
¥12,800
定価合計 ¥195,400
大特価 ¥132,000



SHARP X1 turbo Model 30

CZ-852C
¥278,000
CZ-850D
¥129,800
MD-2D(10枚)
サービス
定価合計 ¥407,800
特別大特価販売



SHARP パソコンテレビ X1F Model 10

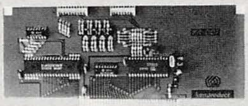
CZ-811C
¥89,800
CZ-811D
¥89,800
定価合計 ¥179,600
特別大特価販売



汎用アナログ・デジタルインターフェイス基板

PC-8001MKII・PC-8801用 KR-001 ¥15,900

★10ビットA/Dコンバーター4チャンネル(0-2.5V MAX)
★4ビット入力ポート(8255 Cポート下位インバーター付)
★4ビット出力ポート(8255 Cポート上位オープンコレクター)
★8ビット入・出力ポート(8225 A・Bポート オープン)
★使用IC A/D:MPD7002C PPI:8255A-5
★I/Oアドレス 80H-87H



※モーターコントロール用に開発されたものですが,汎用性にとんでいます。
部品を追加することで,いろいろな使い方を楽しむことができます。

TmdSoft

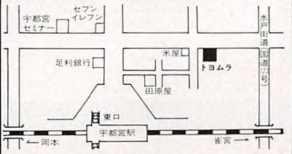
Tmd 顧客管理 漢字版

顧客管理に徹した機能でこの価格 ¥29,800
PC-9801シリーズ
FM-16βシリーズ
新たに新発売
PC-8801シリーズ
¥24,800

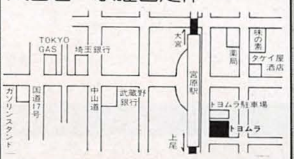


トヨムラ各店案内図
お近くの店をご利用下さい。通信販売も行なっておりますのでご利用下さい。

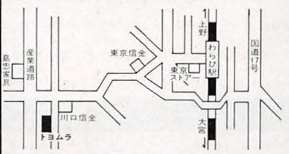
宇都宮店・水曜日定休



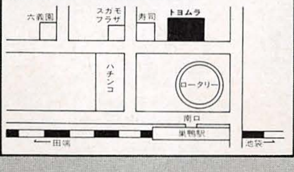
大宮店・水曜日定休



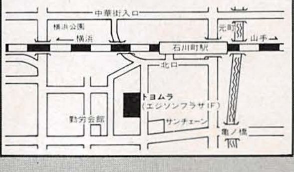
川口店・水曜日定休



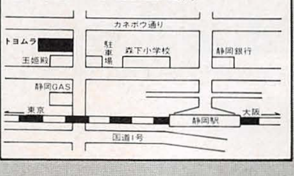
巣鴨店・水曜日定休



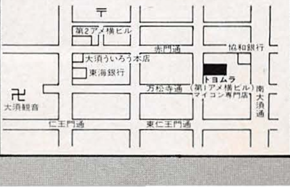
横浜店・水曜日定休



静岡店・水曜日定休



名古屋店・月曜日定休



あるものです。ご来店下さい。

日本語ワードプロセッサ
一家に一台ハンディワープロ

新製品

富士通
OASYS Lite S
標準価格¥82,000



1 きっぱりと文節変換
2 気配りの3ウエイキーボード
3 日本語以外に4ケ国語OK
4 美しいゴシック文字の印字

新製品

TOSHIBA
JW-R100 Rupo
標準価格¥99,800



1 24×24ドットだから，印字がきれい
2 文節変換だから，流れるように入力できる
3 斜体や白ヌキ，回転文字など印字機能が豊富
4 軽量，小型どこへでも連れていけるパーソナルタイプ

National FS-4000

MSXキングコングにワープロが一体になった"ワーコン"です。
標準価格¥106,000



1 プリンタと漢字ROMを内蔵した一体型
2 家庭用テレビが，そのままワープロ画面になります
3 豊富な編集・校正機能
4 RAM64KB，RGB対応の本格派MSXパソコン

トヨムラ大宮店 開店5周年セール

☎0486-52-1831　期間 8/22〜9/20まで

中古品

品名	価格
PC-8001（32K）……なんと	¥9,800（キズ有）
PC-8001（32K）	¥23,000
PC-80S 31	¥69,800
FM-7＋2000文字カラー＋データーレコーダー＋おまけソフト付	¥69,800
PC-6001 MKII＋PC-60M43＋PC-DR330＋おまけソフト付	¥49,800
PC-6001＋ROM・RAMカートリッヂ＋PC-DR311＋おまけソフト，タッチパネル他付	¥25,000
MZ-721＋おまけソフト付	¥29,800
MZ-731＋おまけソフト付	¥39,800
PC-8851（4050文字白黒モニター）	¥14,800

特価品

品名	価格
シャープ X-1CS（CZ-803C，CZ-801D）……超特価	¥132,000

≪中古品は，台数が1台のみです。
特価品等も品切れの節は，御了承下さい。≫

ディスケット超特価セール

品名	枚数	価格
MD-2D	（1枚）	¥390〜
	（10枚）	¥3,480〜
MD-2DD	（1枚）	¥830〜
	（10枚）	¥7,390〜
MD-2HD	（1枚）	¥1,180〜
	（10枚）	¥9,980〜
MF-2D	（1枚）	¥890
	（10枚）	¥8,280
QD	（1枚）	¥400
	（10枚）	¥3,800

その他PC-9801M・U・XA，PC-8801MKIISR，FM-77L4・L2，FM-New7，プリンター，フロッピィ，ディスプレイ等　開店5周年超特価にて販売致しますので，お客様のご来店を心よりお待ちしております。

トヨムラ静岡店 ☎0542-83-1331 展示品・現品超特価セール
（品切れの節は御了承下さい。）

シャープ

品名		価格
CZ-801CS＋CZ-801DS	展示処分特価	¥138,000
MZ-5521＋漢字ROM＋MZ-1D11	展示処分特価	¥198,000
MZ-2200（MZ-1TO2付）	台数限定	¥59,800
14M522C（カラー4050文字0.39）	展示品特価	¥59,800
14M142C（カラー2000文字0.39）	展示処分特価	¥59,800

富士通

品名		価格
オアシスライト（ワープロ）	展示品特価	¥148,000
MB-27406（プリンター）	現品特価	¥63,000

品名		価格
NEC PC-DR321（データーレコーダー）	現品特価	¥15,500
EPSON FP-80PC（NEC対応プリンター）	現品特価	¥115,000
精工舎 GP-500M（NEC対応プリンター）	現品特価	¥31,000
ロジテック K-114F（富士通対応カラー2000文字）	処分特価	¥29,800
タンディ CGP-115（カラーグラフィックプリンター）	現品特価	¥18,800
アドコムグラフィックペン（PC.8801用）	現品特価	¥40,000

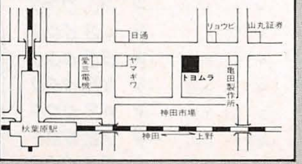
全国通信販売

☎ 03-251-1477

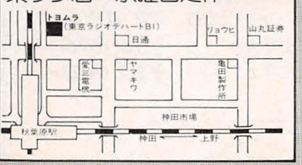
〒101 東京都千代田区外神田 1—8—6
丸和ビル2F
㈱トヨムラ通信販売センターB9係

特価商品が通信販売で買入出来ます。お申し込みは，現金書留で希望商品名・住所・氏名・電話番号を記入のうえ通信販売センターまでお送り下さい。梱包送料は，確認して下さい。銀行振込み・クレジットを御希望の方は，電話でお問い合せ下さい。

中央店・水曜日定休



東ラジ店・水曜日定休



トヨムラ 即決クレジット

最長60回払いまで出来ます。1回の支払額は3,000以上上です。印鑑と身分証明書（免許証等）を御持参下さい。通信販売でクレジットを御希望の方は，お問い合せ下さい。各社カードも取り扱ってます。MC，JCB，UC，VISA，セントラル，ダイナース，アメックス，日本信販，DC，ジャックス。

トヨムラ

店名	〒	住所	電話
●宇都宮店	〒320	宇都宮市宿郷町365-7	☎0286(36)5315
●大宮店	〒330	大宮市宮原町3-515-2	☎0486(52)1831
●川口店	〒332	川口市芝2-25-3	☎0482(68)7826
●巣鴨店	〒170	東京都豊島区巣鴨1-12-6	☎03(941)8621
●横浜店	〒232	横浜市中区松影町1-3-7	☎045(641)7741
●静岡店	〒422	静岡市八幡1-4-36	☎0542(83)1331
●名古屋店	〒460	名古屋市中区大須3-30-86（ラジオセンター名古屋2F）	☎052(263)1660
●中央店	〒101	東京都千代田区外神田4-4-1	☎03(253)5751
●東ラジ店	〒101	東京都千代田区外神田1-10-11（東京ラジオデパートB1）	☎03(253)4693

中古パソコンが、全国どこでも電話で買える。

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され大反響を呼んだ中古ショップ

夏休み特別大バーゲン

リストの中の表示価格は平均値です。より一層安くお求めになるのは、お客様の腕次第!!

豊富な在庫　全メーカーの製品を本体、ディスプレイ、プリンター、フロッピーから各種パーツまで全てラインアップ。ワードプロセッサーの在庫も豊富。お客様からのお問い合わせにもすぐ応えられるように大型コンピュータで管理しています。

万全の製品チェック体制　製品は入荷時に専門スタッフが厳重にチェック。またお客様に発送する段階でさらにチェックします。また発送前のチェックでは、お客様のお手持ちの機種と同じ型の製品と接続、チェックテストをしますので、ケーブルやインターフェースの心配はありません。

3ヵ月保証とお客様相談室　製品には最低3ヵ月の保証が付いています。万一の故障があっても安心です。また、お客様相談室を設け、メンテナンスその他のご相談窓口としています。

本社注文デスク・24時間電話受付

日本一の在庫量　03-988-1121

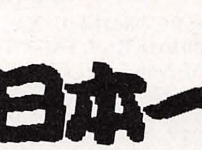
●本体



NEC PC-9801
~~¥298,000~~
↓
¥108,000



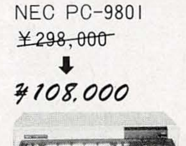
NEC PC-8801
~~¥228,000~~
↓
¥73,000



SHARP MZ-1200
~~¥148,000~~
↓
¥29,000

機種	定価	価格
PC-2001	¥59,800	¥28,000
PC-2001※新品同様	¥59,800	¥32,000
PC-6001	¥89,800	¥15,000
PC-6001+ROM&RAMカートリッジ	¥104,600	¥20,000
PC-6001MKII	¥84,800	¥38,000
PC-6601	¥143,000	¥68,000
PC-8001	¥168,000	¥29,000
PC-8001MKII	¥123,000	¥39,000
PC-8801	¥228,000	¥73,000
PC-8801+漢字ROM	¥266,000	¥83,000
PC-8801MKII/10	¥168,000	¥88,000
PC-8801MKII/30	¥275,000	¥148,000
PC-9801	¥298,000	¥108,000
PC-9801+漢字ROM	¥338,000	¥132,000
PC-100/20	¥448,000	¥238,000
PC-100/30	¥558,000	¥298,000
PC-8201	¥138,000	¥68,000
MZ-80B	¥278,000	¥39,000
MZ-2000	¥218,000	¥48,000
MZ-2200+MZ-1T02	¥147,800	¥45,000
MZ-1200	¥148,000	¥29,000
MZ-721	¥89,800	¥20,000
MZ-731	¥128,000	¥30,000
CZ-800C Gラム付	¥155,000	¥55,000
CZ-801C	¥119,800	¥68,000
MZ-5521	¥388,000	¥198,000
MZ-5511	¥288,000	¥128,000
PC-1501	¥64,800	¥28,000
PC-1500	¥59,800	¥20,000
FM-8	¥218,000	¥39,800
FM-8+キャラクタセット	¥258,000	¥49,800
FM-11EX	¥398,000	¥138,000
FM-11AD	¥338,000	¥128,000
レベルIII	¥298,000	¥32,000
レベルIIIマーク2	¥198,000	¥35,000
レベルIIIマーク5	¥118,000	¥39,000
パソピア	¥163,000	¥25,000
パソピア7	¥119,800	¥38,000
アップルII48K	¥398,000	¥88,000
アップルIIプラス48K	¥398,000	¥98,000
アップルIIJプラス48K	¥418,000	¥108,000
HC-20	¥138,000	¥58,000
FP-1100	¥128,000	¥29,800
IF800モデル30カラー	¥997,000	¥398,000
キャノワードミニ3(ワープロ)	¥189,000	¥78,000
PW-10(ワープロ)	¥148,000	¥89,000
WD-100B(ワープロ)	¥148,000	¥89,000
TOSHIBA JW-3(ワープロ)※新品同様	¥850,000	¥238,000
TOSHIBA JW-3プリンタセット※新品同様	¥1,348,000	¥568,000

●ディスプレイ



ニデコ NH12D9
(カラー)※新品
~~¥99,800~~
↓
¥48,000

機種	定価	価格
PC-60M43(カラー)	¥65,800	¥32,000
PC-6041(グリーン)	¥36,800	¥15,000
PC-8048(カラー)	¥59,800	¥28,000
PC-8049(カラー)	¥158,000	¥42,000
PC-8050(グリーン)	¥29,800	¥15,000
PC-8054(カラー)	¥65,800	¥32,000
PC-8058(カラー)	¥99,800	¥42,000
PC-8851(モノクロ)	¥55,800	¥25,000
PC-KD651(カラー)	¥198,000	¥98,000
PC-MD651(モノクロ)	¥59,800	¥25,000
14M-112C(カラー)	¥118,000	¥38,000
14M-141C(カラー)	¥69,800	¥32,000
14M-131C(カラー)	¥69,800	¥32,000
14M-132C(カラー)	¥118,000	¥58,000
12M-312C(カラー)	¥89,800	¥38,000
12M-212C(カラー)	¥99,800	¥38,000
12M-18B(グリーン)	¥44,800	¥20,000
14M-511C(カラー)	¥59,800	¥42,000
14M-522C(カラー)	¥99,800	¥58,000
CZ-800D(カラー)	¥113,000	¥43,000
CZ-801D(カラー)	¥99,800	¥43,000
MB27311(カラー)	¥188,000	¥72,000
MB27312(グリーン)	¥49,800	¥25,000
C14-2170(カラー)	¥168,000	¥38,000
NH12D9(カラー)※新品	¥99,800	¥48,000
その他メーカー各種 2000文字カラー		¥30,000〜
その他メーカー各種 1000文字カラー		¥25,000〜

全商品5割・6割・7割引より もちろん クレジットでもOK!

24時間中古情報&予約制度

●24時間中古情報●

03-983-1729・03-983-1617

広告に掲載されている商品は4月末現在の在庫の一部です。本誌発売時には売り切れている場合が考えられます。中古パソコンの最新在庫情報は上記の電話番号へおかけ下さい。在庫と価格を日替りで毎日流しています。ご希望の商品をキャッチして下さい。

●予約制度●

この制度は、お客様からご希望の商品を承った時に在庫がない場合のご予約システムです。ご予約していただいた場合、全国組織の《マイコンメイト》がお客様のご希望商品を全国から捜し、どこよりも早く販売いたします。なお、予約手数料、その他は一切不要です。お気軽にご利用ください。

《マイコンメイト》
●ショップ営業時間　10:30〜19:00(水曜定休)
●電話でのご注文は24時間年中無休

池袋サンシャイン60ビル・57F展望ショップ《マイコンメイト》

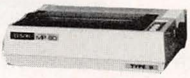


展望ショップ《マイコンメイト》では、購入、買取り、下取り、その他どんなお問い合わせでも、お気軽にご相談いただけるよう、スタッフ一同、皆様のご来店をお待ちしております。広告に掲載されている商品をはじめ、中古パソコンも豊富に展示・販売いたしております。また、ショップには各商品を多数在庫いたしております。皆様、お誘い合わせの上、ご来店ください。

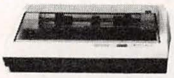
●ショップにて5万円以上お買い上げの方に、サンシャインシティの展望台または水族館チケットをプレゼントいたします。

キャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》
東京都豊島区池袋サンシャインビル57F　TEL.03-988-1125(ショップ直通)

●プリンター



EPSON MP-80
~~¥139,800~~
↓
¥25,000



SEIKOSHA GP-550E
~~¥119,800~~
↓
¥35,000

機種	定価	価格
PC-6022	¥ 39,800	¥15,000
PC-8023C	¥153,000	¥48,000
PC-8822	¥234,000	¥118,000
PC-8824	¥128,000	¥38,000
PC-8826	¥148,000	¥45,000
NK-3618-22	¥234,000	¥108,000
MZ-80BP5	¥142,000	¥48,000
MZ-1P04	¥228,000	¥135,000
MB27406	¥ 89,000	¥45,000
PA-7251	¥153,000	¥58,000
TP-80	¥139,000	¥18,000
MP-80	¥139,800	¥25,000
MP-80II	¥142,000	¥25,000
MP-80III	¥139,800	¥30,000
MP-80IIIF/T	¥149,000	¥38,000
MP-80K	¥189,000	¥49,000
MP-100III	¥192,800	¥58,000
MP-130	¥228,000	¥58,000
MP-130K	¥550,000	¥98,000
FP-80	¥149,800	¥52,000
FP-80K	¥189,800	¥68,000
FP-100	¥149,800	¥58,000
RP-80	¥ 89,000	¥42,000
RP-80F/T	¥104,000	¥52,000
RP-100	¥134,000	¥68,000
GP-80P	¥ 65,800	¥18,000
GP-80M	¥ 59,800	¥18,000
GP-250F	¥ 59,800	¥24,000
GP-250X	¥ 69,800	¥28,000
GP-550E	¥119,800	¥35,000
GP-500M	¥ 49,800	¥28,000
GP-500F	¥ 49,800	¥28,000

●フロッピー



東京電子科学
LFD-550PC
~~¥148,000~~
↓
¥68,000

機種	定価	価格
PC-6031	¥ 89,800	¥38,000
PC-8031-IV	¥168,000	¥28,000
PC-8031-IW	¥198,000	¥38,000
PC-8881	¥442,000	¥178,000
PC-9881K	¥320,000	¥158,000
MB27603	¥440,000	¥178,000
MB27601	¥313,000	¥68,000
MB27606	¥ 90,000	¥38,000
MB27607	¥ 98,000	¥48,000
MB27613	¥350,000	¥188,000
TF-20	¥142,000	¥68,000
LFD-550PC	¥148,000	¥68,000
LFD-550MZ	¥128,000	¥68,000
KD-280		¥58,000
KD-290		¥58,000

●その他

機種	定価	価格
PC-6011(拡張ユニット)	¥ 19,800	¥8,000
PC-8033(I/Oポート)	¥ 17,000	¥7,000
PC-DR311(データレコーダ)	¥ 12,800	¥6,800
PC-DR321(データレコーダ)	¥ 19,800	¥9,800
PC-6082(データレコーダ)	¥ 19,800	¥9,800
PC-8001MKII-01※新品	¥ 32,000	¥10,000
PC-9801-03※新品	¥ 15,000	¥6,800

※以上の商品に関しては至急お電話ください。限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。

24 HOURS

機種が決ったら電話で注文
24時間電話受付

本社注文デスク・買取りデスク
03-988-1121

札幌011-644-0380　大宮0486-44-8067　大阪06-365-1873
仙台0222-24-2606　横浜045-311-6811　広島082-295-5936
千葉0472-24-0552　名古屋052-581-1565　福岡092-473-6730

全国どこでも電話で高額査定

●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい。
あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。

●電話で高額査定いたします。
《マイコンメイト》に来られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国10ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。

〈お客様相談室〉すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは下記へお電話下さい。
03-988-2105
仙　台 0222-21-3812　名古屋 052-264-4180
千　葉 0472-25-2059　大　阪 06-361-2832

《マイコンメイト》

池袋サンシャインビル57F

JADMA 社団法人日本通信販売協会正会員

東京都豊島区池袋サンシャインビル57Fキャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》

通信販売はTONE(トーン)システムズへ ☎03-257-0281　SYSPEC

下取り、グレードアップもシスペック!!

スペシャル特価はあなたの腕しだい!!

疾走するグラフィックX1F誕生。

シャープ　パソコンテレビ X1F

X1セット シリーズ

M-20 特選セット　注番 B9-1201

CZ-812C	¥139,800
CZ-811D	¥ 89,800
CZ123PF "The Yokozuna"	¥ 19,800

サービス品
ディスケット 10枚

セット合計定価 ¥249,400



★クレジット概算例

10回	18回	30回
¥21,200×10回	¥7,830×18回	¥5,730×30回
ボなし	ボ¥20,000×4回	ボ¥10,000×6回

M-10 特選セット　注番 B9-1103

CZ-811C	¥89,800
PC-TV151 15" RGB TV	¥94,800
CZ-122PF "The Yokozuna"	¥15,800

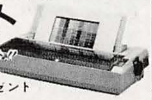
セット合計定価 ¥200,400

特価 ¥129,800

★クレジット概算例

10回	18回	30回
¥9,760×10回	¥5,750×18回	¥5,020×30回
ボ¥20,000×2回	ボ¥10,000×4回	ボなし

シスペックでグレードアップ! プリンターセット



本体とセットでお買上げの方
日本語ワープロ"ユーカラ"プレゼント!!

■セット内容　ケーブル+ペーパー1箱プレゼント

NEC
PC-PR101L (10" 24ピン漢字プリンタ)
定価¥175,000→㊕**¥148,000**
PC-PR405 (24ピン熱転写漢字プリンタ)
定価¥69,800→㊕**¥59,800**
PC-PR406 (24ピン熱転写カラー漢字プリンタ)
定価¥99,800→㊕**¥84,800**

富士通
MB27411E (10" 24ピン漢字プリンタ)
定価¥170,000→㊕**¥149,800**
SP-80+ROMカートリッジ (ドットプリンタ)
定価¥62,800→**スペシャル特価**

スター精密
TR-24 (熱転写24ピン漢字プリンタ)
㊕**¥68,800**

シスペックでグレードアップ…フロッピーディスクセット

データレコーダーからフロッピーディスクドライブへチェンジ!

フロッピーディスクドライブセット



■セット内容　ケーブル又はI/F+ディスケット10枚+ディスケットケース

5インチフロッピー
MB27631セット ㊕¥83,000
MB27611セット ㊕¥91,000
TF-10セット ㊕¥92,000
LFD-550II PCセット ㊕¥89,000
LFD-550II FMセット ㊕¥89,000
K-305PCセット ㊕¥89,000
K-305FMセット ㊕¥88,000

秋葉原2号店の最新情報

中古品、高額買取、下取り中!

即金OK!! 個人より業者の方まで、大歓迎! 1台より何台まででも台数にこだわりません、ご相談下さい。
★注、取扱いは秋葉原2号店のみです。

中古、掘出物、大量展示人気沸騰

★掘出物・中古品の一例

PC-9801…………**¥98,000**
PC-6001…………**¥19,800**
PC-8001mkII…………**¥39,800**
PC-8801(漢ROM付き)…**¥88,000**
PC-6601…………**¥49,800**
FM-7…………**¥55,000**
日立レベル3…………**¥19,800**

X-1セット(漢ROM付き) **¥95,000**
パソピア7…………**¥20,000**
サーマルプリンター(FM用、新品)…………**¥19,800**
MSX対応プリンター GP-50…………**¥14,800**
FM用10インチドットプリンター…………**¥29,800**
PC用10インチドットプリンター…………**¥29,800**

秋葉原本店、名古屋店、売りたい方、買いたい方へ情報交換コーナー新設! 各店へお問合わせ下さい。

ホビーからビジネスまでパソコンは月々1,000円からららくらくクレジットで!

- ●1〜60回までOK!!・超低金利
- ●シスペック即決クレジット・スキップ支払(最長6ヶ月後支払開始)
- ●ボーナス1回払・2回払、お客様に応じた支払方法にて自由に設定できます。

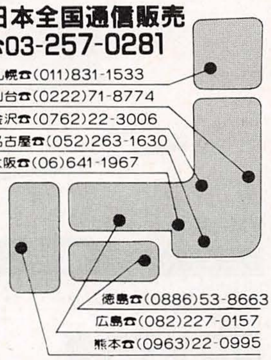
●各種クレジット取扱中
●お気軽にご利用ください

VISA

★分割払早見表　●手数料は、下記のようになります

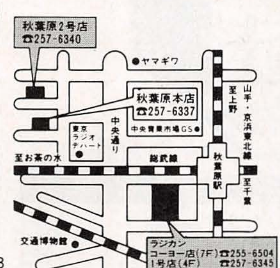
支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
分割払手数料	2.0	3.0	4.0	6.0	7.0	9.0	10.5	12.0	14.0	16.0	20.0	24.0	27.0	31.0	34.0

日本全国通信販売
☎03-257-0281



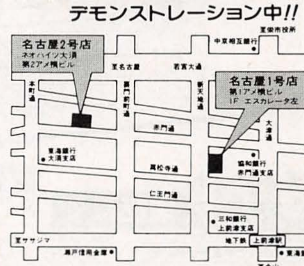
札幌☎(011)831-1533
仙台☎(0222)71-8774
金沢☎(0762)22-3006
名古屋☎(052)263-1630
大阪☎(06)641-1967
徳島☎(0886)53-8663
広島☎(082)227-0157
熊本☎(0963)22-0995

シスペック各店ご案内



秋葉原各店

気象衛星ひまわり受信システム デモンストレーション中!!



名古屋2号店☎052-241-0921代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル

★ピュア会員さらに特典あり!!　SHARP　シスペック! I ♡

- ●名古屋1号店　〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86(第1アメ横ビル)　☎052-263-1629
- ●名古屋2号店　〒460 名古屋市中区大須3-14-43(第2アメ横ビル)　☎052-241-0921
- ●秋葉原2号店　〒101 東京都千代田区外神田1-7-14　☎03-257-6340
- ●TONEシステムズ(通販部)　〒101 東京都千代田区外神田1-7-14　☎03-257-0281

SYSTEM & SPACE of ELECTRONICS for COMMUNICATION
SYSPEC

お申し込み・お問い合わせはTONE(トーン)システムズへ! ☎03-257-0281



ヨコヤマならではのお買得！8大特典つき

ヨコヤマが、みなさまに安心してお買物をしていただけるようにと考えたほかには真似のできないヨコヤマだけの特典です。

1. **組み合わせ自由。**
   本誌に掲載してある以外の組み合わせも自由にできます
2. **各種お支払い方法。**
   月々返済額、ボーナス返済額、頭金はお客様のご予算によって自由に組み合わせができます
3. **初心者歓迎。**
   初めてパソコンをご利用なさる方でも、親切・ていねいにアドバイスさせて頂きます
4. **高額下取りサービス。**
   高額下取り実施中！
5. **お支払いは4ヶ月後からでもOK！**
   商品は今すぐ！お支払いは4ヶ月後からでもOK！
6. **アフターサービス万全。**
   購入後のサポート体制万全
7. **全国無料配送。**
   日曜・祭日配達もOK！
8. **超低金利クレジット。**
   1回〜72回払いOK！

NEC PC-98シリーズ

パーソナルユースから大容量システムまで、多様なニーズにこたえる。
高次元でビジネスを語れる16ビットファミリー。

98シリーズパソコン 下取りコーナー

PC-8001mkII＋26万8千円	→PC-9801VF2	PC-8001mkII＋31万円	→PC-9801Vm2	PC-8001mkII＋23万	→PC-9801U2
PC-8801＋24万5千円	→PC-9801VF2	PC-8801＋28万7千円	→PC-9801Vm2	PC-8801＋20万	→PC-9801U2
PC-9801＋20万5千円（漢字ROM付）	→PC-9801VF2	PC-9801＋24万7千円（漢字ROM付）	→PC-9801Vm2	PC-9801＋17万（漢字ROM付）	→PC-9801U2
PC-8801mkII30＋18万円	→PC-9801VF2	PC-8801mkII30＋22万2千円	→PC-9801Vm2	PC-8801mkII30＋14万	→PC-9801U2

高性能16ビットCPU採用でより高いパフォーマンスを実現

NEC PC-9801VF2

余裕のスピードとパワーで高度なビジネスニーズに応えします

NEC PC-9801VM2





VF2基本セット

プラン901　電話にて

PC-9801VF2	348,000円
PC-KD852(4,050文字高解像度CRT)	99,800円
定価合計	447,800円

ヨコヤマ特価

7,000円×36回	ボーナス29,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス28,300円×10回
7,700円×60回	ボーナスなし

VF2によるワープロ入門セット

プラン902　21%引

PC-9801VF2	348,000円
PC-KD852(4,050文字高解像度CRT)	99,800円
PC-PR101L	175,000円
JX・WORD太郎	58,000円
ブランクディスケット 2DD×10枚	22,000円
定価合計	702,800円

特価558,000円

10,000円×36回	ボーナス53,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス41,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス37,900円×10回
10,700円×72回	ボーナスなし

VM2基本セット

プラン903　電話にて

PC-9801VM2	415,000円
PC-KD852(4,050文字高解像度CRT)	99,800円
定価合計	514,800円

ヨコヤマ特価

9,000円×36回	ボーナス29,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス23,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス24,100円×10回
7,800円×72回	ボーナスなし

VM2によるワープロ入門セット

プラン904　21%引

PC-9801VM2	415,000円
PC-KD852（4,050文字高解像度CRT）	99,800円
PC-PR101L	175,000円
JX・WORD太郎	58,000円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	771,800円

特価608,000円

9,000円×48回	ボーナス43,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス38,500円×10回
4,000円×72回	ボーナス46,100円×12回
11,600円×72回	ボーナスなし

目的とご予算に合わせた数々のプランとお支払い方法で十分満足

年中無休のヨコヤマパソコンショッピングのお申し込みは

AM9:00 ~PM9:00

もちろん 電話一本で即納

藤沢	0466(43)1775
札幌	011(771)4971
仙台	0222(67)5371
新潟	0252(75)5076
東京	03(563)2488
名古屋	052(581)4325
大阪	06(362)5057
広島	082(295)6638
福岡	092(481)0502
お問合せ	0466(43)1765

NEC PC-88,80,66シリーズ

本格的なパーソナルユースの時代を実現したベストセラーシリーズ
ジャンルを選ばない実力でコストパフォーマンスは抜群のPC-88。
科学の天才がびっくり、音楽の神童が仰天。可能性にチャレンジする人のPC-80。オールラウンドな実力は血統書つき。
新しい楽しみ方でいっぱいのドリームマシン、ミスターPC。
高性能はヒトをやさしくするNECのパソコンファミリー。

88,80シリーズパソコン下取りコーナー

PC-8001mkII＋16万9千円→PC-8801mkII SR30
PC-8801＋14万9千円→PC-8801mkII SR30
PC-8801mkII 30＋9万6千円→PC-8801mkII SR30
PC-6001mkII＋5万9千円→PC-8001mkII SR
PC-8001mkII＋5万9千円→PC-8001mkII SR

モデル10による発展型パソコン入門セット
プラン905 30%引

PC-8801mkII SR-10	168,000円
PC-KD251K(2,000文字、14型CRT)	59,800円
データーレコーダー	12,800円
定価合計	240,600円

特価 169,000円

8,000円×18回	ボーナス15,300円×3回
6,000円×24回	ボーナス13,000円×4回
3,000円×48回	ボーナス 9,100円×6回
3,700円×60回	ボーナスなし

モデル20基本セット
プラン906 30%引

PC-8801mkII SR-20	213,000円
14型4,050文字 高解像度CRT	99,800円
定価合計	312,800円

特価 219,000円

7,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス14,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,100円×8回
4,800円×60回	ボーナスなし

モデル30基本セット
プラン907 29%引

PC-8801mkII SR-30	258,000円
PC-TV351(4,050文字、14型CRT)	129,000円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	404,000円

特価 288,000円

6,000円×36回	ボーナス22,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス20,100円×10回
6,300円×60回	ボーナスなし

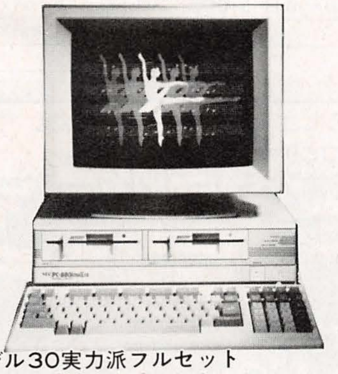
モデル30純正基本セット
プラン908 31%引

PC-8801mkII SR30	258,000円
PC-KD852(4,050文字、14型CRT)	99,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	374,800円

特価 259,000円

9,000円×24回	ボーナス21,100円×4回
7,000円×36回	ボーナス10,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス11,600円×8回
5,700円×60回	ボーナスなし

グラフィック・演算処理のスピードをグーンとアップ
NEC PC-8801mkII SR



名機の血統。オールラウンドパソコン
NEC PC-8001mkII SR



実力の日本語ワープロソフト標準添付
NEC PC-6601SR



モデル30実力派フルセット ワープロソフトプレゼント
プラン909 34%引

PC-8801mkII SR30	258,000円
PC-KD852(4,050文字、14型CRT)	99,800円
GP-550M(セイコー漢字プリンター)	89,800円
プリンターケーブル	6,000円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	470,600円

特価 309,000円

7,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,600円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,900円×10回
6,800円×60回	ボーナスなし

PC-80経済派基本セット
プラン910 39%引

PC-8001mkII SR	108,000円
14C-D30(2,000文字14型CRT・TV付)	89,800円
データーレコーダー	12,800円
定価合計	210,600円

特価 129,000円

8,000円×12回	ボーナス22,600円×2回
5,000円×24回	ボーナス 7,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス 8,300円×6回
2,800円×60回	ボーナスなし

ミスターPC基本セット
プラン911 38%引

PC-6601SR	155,000円
PC-TV151(15型カラーCRT、TV付)	94,800円
データレコーダー	12,800円
ブランクディスケット3.5″×10枚	13,000円
定価合計	275,600円

特価 169,000円

8,000円×18回	ボーナス15,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
4,500円×48回	ボーナスなし

ミスターPC純正フルセット
プラン912 30%引

PC-6601SR	155,000円
PC-TV151(15型カラーCRT、TV付)	94,800円
PC-PR401(80桁サーマルプリンター)	39,800円
データレコーダー	12,800円
ブランクディスケット 3.5″×10枚	13,000円
定価合計	315,400円

特価 219,000円

6,000円×24回	ボーナス27,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,100円×8回
4,800円×60回	ボーナスなし

出来る店。掲載以外の商品もとり揃えております。お問合せ下さい。

藤沢	0466(43)1775
札幌	011 (771)4971
仙台	0222(67)5371
新潟	0252(75)5076
東京	03 (563) 2488

富士通 FMシリーズ

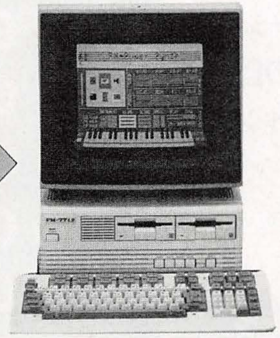
FMシリーズパソコン下取りコーナー

PC-6001mkII+5万5千円	→FM-NEW7	FM-7+14万5千円	→FM-77 L4
PC-8001mkII+5万円	→FM-NEW7	FM-7+31万8千円	→FM-16βFD
FM-7+11万4千円	→FM-77 L2	FM-11+24万円	→FM-16βFD

FM音源、ジョイスティックで、キミも遊びの免許皆伝。

明るく元気なホビーパソコン。

富士通 FM-77 L2



77L2基本セット

プラン913 24%引

FM-77L2	193,000円
PC-KD251K(2,000文字14型CRT)	59,800円
定価合計	252,800円

特価 193,000円

6,000円×24回	ボーナス19,900円×4回
4,000円×36回	ボーナス15,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,000円×8回
4,500円×60回	ボーナス なし

77L2フルセット

プラン914 23%引

FM-77L2	193,000円
PC-KD251K(2,000文字カラーCRT)	59,800円
SP-800F	89,800円
プリンターケーブル	4,000円
カラーケーブル	2,400円
定価合計	349,000円

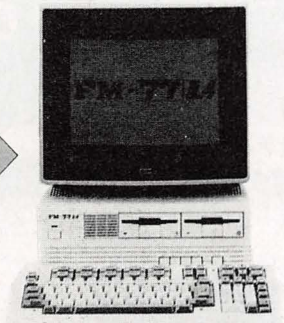
特価 269,000円

6,000円×36回	ボーナス18,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス17,600円×10回
5,900円×60回	ボーナス なし

3.5インチと400ラインで、キミも一気に才能多重。

バランスのとれた高性能で、みんなの期待にこたえる。

富士通 FM-77 L4



77L4基本セット

プラン915 26%引

FM-77L4	238,000円
CU-14H1(4,050文字カラーCRT)	99,800円
定価合計	337,800円

特価 249,000円

7,000円×24回	ボーナス30,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
5,400円×60回	ボーナス なし

77L4ワープロセット

プラン916 27%引

FM-77L4	238,000円
CU-14H1(4,050文字14型CRT)	99,800円
SP-800F	64,800円
JET-FM+(ワープロソフト)	26,800円
プリンターケーブル	6,000円
定価合計	435,400円

特価 319,000円

7,000円×36回	ボーナス25,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,400円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,100円×10回
7,300円×60回	ボーナスなし

先進の機能内蔵でマルチユース。

ハイ・コストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。

富士通 FM-NEW7



NEW7入門基本セット

プラン917 37%引

FM-NEW7	99,800円
14C-D30(2,000文字14型CRT・TV付)	89,800円
FM音源カード	18,000円
データーレコーダー	12,800円
定価合計	220,400円

特価 139,000円

8,000円×12回	ボーナス28,100円×2回
4,000円×24回	ボーナス16,300円×4回
3,000円×36回	ボーナス10,300円×6回
4,700円×36回	ボーナスなし

NEW7フルセット

プラン918 35%引

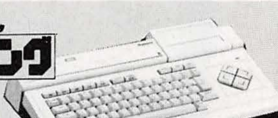
FM-NEW7	99,800円
PC-KD251K(2,000文字、14型CRT)	59,800円
GP-500F(セイコープリンター)	49,800円
FM音源カード	18,000円
プリンターケーブル	4,000円
データーレコーダー	12,800円
定価合計	244,200円

特価 159,000円

8,000円×18回	ボーナス11,600円×2回
5,000円×24回	ボーナス16,100円×3回
3,000円×36回	ボーナス14,400円×6回
4,200円×48回	ボーナスなし

ヨコヤマがパソコン初心者に贈る入門用パソコンプラン。もちろんヨコヤマ特価で。

National MSXパーソナルコンピュータ キングコング



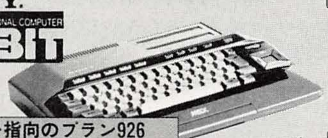
お手頃価格のプラン925 31%引

CF-1200(RAM16KB装備)	43,800円
15C331(15型カラーTV、ビデオ入力リモコン付)	66,000円
データレコーダー	12,800円
定価合計	122,600円

特価 85,000円

7,700円×12回	4,100円×24回	2,800円×36回

SONY MSX SONY PERSONAL COMPUTER HIT BIT



ホビー指向のプラン926 31%引

HB-101(RAM16KB装備)	46,800円
15C331(15型カラーTV、ビデオ入力リモコン付)	66,000円
データレコーダー	12,800円
定価合計	125,600円

特価 87,000円

7,900円×12回	4,200円×24回	2,900円×36回

日立 H2



エンジョイ派のプラン927 28%引

MB-H2(RAM64KB装備)	79,800円
15C331(15型カラーTV、ビデオ入力、リモコン付)	66,000円
定価合計	145,800円

特価 105,000円

9,500円×12回	5,000円×24回	3,500円×36回

コンピュータもいいけど、どちらかというとゲームを楽しみたい人へ。

任天堂ファミリーコンピュータセット



ソフトがいっぱいのプラン928 20%引

ファミリーコンピューター	14,800円
チャンピオンシップロードランナー	4,900円
ギャラガ	4,500円
F1レース	4,500円
クルクルランド	4,500円
デビルワールド	4,500円
定価合計	37,700円

特価 30,000円

5,300円×6回	3,200円×10回

SHARP X1, MZシリーズ

名古屋 052(581)4325
大　阪 06 (362) 5057
広　島 082(295)6638
福　岡 092(481)0502
お問合せ 0466(43)1765

X1、MZシリーズパソコン下取りコーナー

X1(ディスプレイ付)+23万8千円	→X1turbo30	MZ-721+5万8千円	→MZ-1500
X1C(ディスプレイ付)+22万8千円	→X1turbo30	MZ-731+4万9千円	→MZ-1500
MZ-80B+27万5千円	→X1turbo30	PC-6001mkII+3万9千円	→MZ-1500

X1ターボ基本セット

プラン919 電話にて

CZ-852C(5″ドライブ2基内蔵) 278,000円
CZ-850D(15型カラーCRT、TV付) 129,800円
定価合計 407,800円

ヨコヤマ特価

8,000円×24回	ボーナス37,500円×4回
7,000円×36回	ボーナス18,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス17,300円×8回
6,500円×60回	ボーナスなし

X1ターボ基本セット

プラン920 電話にて

CZ-862C 258,000円
CU-14D1(4,050文字、カラーCRT) 108,000円
定価合計 366,000円

ヨコヤマ特価

10,000円×24回	ボーナス249,00円×4回
7,000円×36回	ボーナス17,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
6,400円×60回	ボーナスなし



限界を超えた手ごたえ
いま新しい、実務フィールドへ。
SHARP X1 turbo

パソコンテレビX1F入門セット

プラン921 電話にて

CZ-811CE 89,800円
CZ-811DE(14型カラーディスプレイテレビ) 89,800円
定価合計 179,600円

ヨコヤマ特価

8,000円×12回	ボーナス30,200円×2回
5,000円×24回	ボーナス11,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス11,100円×6回
3,800円×48回	ボーナスなし

パソコンテレビX1F基本セット

プラン922 電話にて

CZ-812CE 139,800円
CZ-811DE(14型カラーディスプレイテレビ) 89,800円
定価合計 229,600円

ヨコヤマ特価

8,000円×18回	ボーナス21,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス17,300円×4回
3,000円×36回	ボーナス19,500円×6回
4,900円×48回	ボーナスなし



名機X1の血統をうけついでいま、NEW BASICを搭載。
とことん楽しめる。X1はビジュアル・ワンダーランド
SHARP パソコンテレビ X1F

MZ入門セット

プラン923 29%引

MZ-1500 89,800円
PC-KD251K(2,000文字14型カラーCRT) 59,800円
クイックディスク×10枚 4,500円
定価合計 154,100円

特価 109,000円

5,000円×12回	ボーナス29,600円×2回
3,000円×24回	ボーナス13,600円×4回
1,000円×36回	ボーナス16,200円×6回
3,700円×36回	ボーナスなし

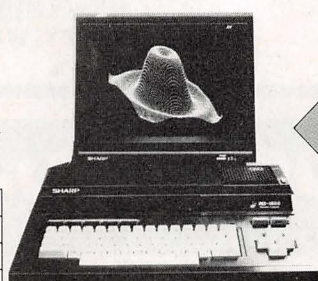
MZワープロセット

プラン924 32%引

MZ-1500 89,800円
CU-14F1(2,000文字、14型カラーCRT) 59,800円
GP-500Z(セイコープリンター) 49,800円
MZ-1R23(漢字ROMボード) 19,800円
MZ-1R24(辞書ROMボード) 22,000円
ユーカラJJ(ワープロソフト) 12,800円
プリンターケーブル 6,000円
定価合計 260,000円

特価 178,000円

10,000円×12回	ボーナス37,400円×6回
6,000円×24回	ボーナス15,600円×8回
4,000円×36回	ボーナス12,300円×10回
4,700円×48回	ボーナスなし



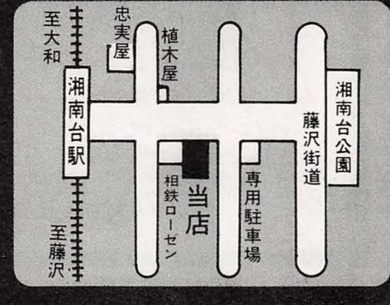
あなたの上達に応えるニューパソコン、トライアングルMZ。
"走り"の差、実感。
SHARP MZ-1500

パソコン中古・周辺機器

※品切れの際は、ご容赦下さい。

NEC PC-6001mkII	36,000円より
NEC PC-6601	65,000円より
NEC PC-8001	19,800円より
NEC PC-8001mkII	39,000円より
NEC PC-8801	69,000円より
NEC PC-8801mkII10	89,000円より
NEC PC-8801mkII20	115,000円より
NEC PC-8801mkII30	140,000円より
NEC PC-9801	105,000円より
富士通 FM-7	60,000円より
富士通 FM-8	29,800円より
富士通 FM-11AD2	139,000円より
シャープ MZ-731	29,000円より
シャープ MZ-2000	48,000円より
シャープ MZ-1500	48,000円より
シャープ X1(ディスプレイ付)	108,000円より
シャープ X1C(ディスプレイ付)	118,000円より
シャープ X1D	148,000円より
日立 レベル3マーク5	39,000円より
日立 MB-S 1/10	65,000円より
東芝 パソピア7	38,000円より
エプソン RP-80II ターミナルプリンター	35,000円より
グラフィックプリンター各種	20,000円より
漢字プリンター各種	35,000円より
2000文字カラーCRT	22,000円より
4050文字カラーCRT	48,000円より

IC ワールド ヨコヤマ
神奈川県藤沢市湘南台1丁目10番地6号
振込銀行　横浜銀行湘南台支店
ICワールド ヨコヤマ 当座000467



会話タッチで使える簡単なワープロが、いま10万円を切って続々入荷中！

ソニーワープロ　HW-30

HITBIT word

・行動派の君にピッタリのキャリングハンドルつき。自由に持ち歩いて、気軽に使えます。

¥98,000…… **74,800円**



● A4まで印字できる16×16ドットプリンター。
● カナ、漢字はもちろん、ローマ字入力ができるので、英語も打てます。2ヵ国語タイプライターとして使えます。

東芝ワープロ ルポ　JW-R10

Rupo

・業界初！24×24ドットで10万円を切って新発売!!

¥99,800…… **94,800円**



● 文節変換だから、流れるように入力できます。
● 斜体や白ヌキ、回転文字など印字機能が豊富でグ〜ンと楽しさアップ。

キャノンワープロ　CM-5L

キヤノワードミニ

・本格ワープロ機能を凝縮した、マツモトのベストセラー機。

¥220,000…… **188,000円**



● 誰でも打てるひら書き変換方式採用。
● B4タテまでのフリーサイズに加え、指定位置印字などのすぐれた機能搭載。

INFORMATION

○ワープロ教室へあなたもお申し込みになりませんか

ワープロ教室開催予定日

8月11日(日)　坂戸店 AM10:00〜
9月8日(日)　上福岡店 AM10:00〜

参加費は無料です。詳しくは電話でお問合せください。

人気のPCスペシャルセット

○ビジネスに新しい機動性を与える、新世代の16ビットパソコン



コンパクトな3.5インチマイクロフロッピィディスクを2台内蔵。

●NECパソコン	PC=9801U2	¥298,000
●NECディスプレイ	PC-KD852	¥ 99,800

メーカー希望小売価格合計397,800円を

378,000円

○高性能16ビットCPU搭載で余裕のスピードとパワーを実現。



大容量384Kバイトを標準実装
高度なビジネスニーズに応えます。

●NECパソコン	PC-9801Vm2	¥415,000
●NECディスプレイ	PC-KD852	¥ 99,800

メーカー希望小売価格合計514,800円を

478,000円

マツモト

マツモトデンキ

鶴瀬本店
(0492) 51-0960

上福岡店
(0492) 62-1656

坂戸店
(0492) 81-3522

P　お客様専用駐車場完備

全国にFLEX店が続々!!
高額下取りでパソコンが買い安く!!

中古マイコンがラインナップ!

★ワープロ・ファクシミリ・コピー・レジ中古販売開始



貴方のコンピューターを無料査定中!!

切手

107
東京都港区北青山3-3-13
フレックス・ジャパン
ベーマガ⑧係

「コンピュータ無料査定希望」
1 購入年月日
2 本体会社・機種名
3 メモリー容量
4 周辺機種名
5 各機種の購入金額及び売希望価格
6 住所・氏名・年令・TEL
7 会社名・TEL

〔中古在庫リスト〕

機種	定価	価格	機種	定価	価格
●PC-9801F2	~~398,000~~	238,000~	●FM-7	~~128,000~~	58,000~
●PC-9801+漢字	~~338,000~~	98,000~	●FM-8	~~218,000~~	48,000~
●PC-8801+漢字	~~266,000~~	78,000~	●MZ5521+漢字	~~418,000~~	148,000~
●PC-8801MKIIモデル30	~~278,000~~	148,000~	●X-1ターボ/30セット	~~407,800~~	248,000~
●PC-8801MKIIモデル10	~~168,000~~	78,000~	●三菱マルチ8	~~128,000~~	35,000~
●PC-8001MKII	~~123,000~~	48,000~	●IBM JX4+プリンタセット	~~757,800~~	498,000~
●PC-6601	~~143,000~~	68,000~	●QC10II+UP130K2セット	~~798,000~~	398,000~
●PC-6001MKII	~~84,800~~	35,000~	●HC-88	~~298,000~~	198,000~
●PC-100/30セット	~~756,000~~	258,000~	●カラーCRT(2000文字)各種		38,000~
●FM-11BS	~~398,000~~	228,000~	●カラーCRT(4050文字)各種		68,000~
●FM-11EX+2FD+漢字	~~509,000~~	178,000~	●フロッピー(2D)各種		68,000~
●FM-11AD	~~384,000~~	384,000~	●プリンター(9PIN)各種		38,000~
●FM-77D2	~~228,000~~	228,000~	●プリンター(漢字対応)各種		68,000~

ワープロも豊富に在庫!! らくらくクレジット1回~60回迄。

〈新品〉		〈下取品〉	〈差額〉
PC-9801VM2	◀	PC-9801F2	+¥200,000
PC-9801U2	◀	PC-9801+漢字	+¥180,000
PC-8801MKII SR/30	◀	PC-8801+漢字	+¥150,000

FLEX・OA・SYSTEM
ビジネスパソコンでOA化!!

FLEXが厳選した最新ビジネスソフトをデモンストレーションいたします。お気軽にご利用下さい。



- ●日本語ワードプロセッサー
  JxWORD太郎・OMWORD・松 etc
- ●集計・表計算プログラム
  マルチプラン・SUPERCALC3 etc
- ●リレーショナルデータベース
  インフォミックス・R:BASE4000・dBASEII etc.
- ●財務会計・顧客管理・販売管理他 業務ソフト
  TOP財務会計・営業部長・DATABOXII etc

パソコン レンタル 取扱中

NEC人気商品セット特価開始!
- ●PC-9800シリーズ
- ●PC-8801mkII SRシリーズ

価格はお問い合せ下さい。

FLEXオリジナルソフト

●フレックスレセプトシステム(医療請求事務システム)
N5200モデル用(MKII対応)
窓口業務/レセプト作成/集計表・統計表/点数マスターメンテナンス/病名マスターメンテナンス/患者一覧
※本体+ソフトセット価格
リース(42,800/月々)より

●フレックスオリジナルファイルコンバーター
大型コンピュータのデータをパソコンに取り込むイージーオーダーソフト
価格 10,000円から

FLEX メイトショップ 代理店募集

●中古コンピューター販売のメイト店 フレックスコンポート
これからショップを経営してみたい方、立地調査からオープン準備、社員教育まで御指導いたします。又、現在コンピューターショップを経営されている方も御相談下さい。

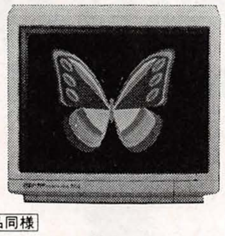
FLEXコムポートが全国続々!!

店舗	電話	住所
FLEX宇都宮店	0286-27-1756	宇都宮市今泉町1-2-5
FLEX OA市原店	0436-41-8781	市原市八幡1110番
FLEX小田原店	0465-35-5591	小田原市城山1-41 新幹線ビル2F
FLEX秋田店	0188-34-4987	秋田市中通4-17-12
FLEX長岡店	0258-36-9135	長岡市本町1-2-3
FLEX成田店	0476-92-0875	印幡郡富里日吉台2-19-15
FLEX大阪店	06-446-1591	〒550 大阪市西江戸堀1-12-3 山一ビル1F
FLEX尼崎店	06-416-4416	尼崎市七松町1-3-24
FLEX津 店	0592-27-3755 0592-24-1123	津市東丸内7-7
FLEX熊本店	096-366-6777	熊本市新屋敷1-5-12 プレザント新屋敷 1F
FLEX筑波学園店	0298-52-6434	新治郡桜村天久保3-16-25
FLEX盛岡店	0196-22-4661	盛岡市上田4-21-26
FLEX大分店	0975-32-0044	大分市中央町4-115
FLEX徳島店	0886-52-2123	徳島市一番町2-8
FLEX四日市店	0593-53-7503	四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F
FLEX仙台店	0222-24-0921	仙台市国分町3-9-6
FLEX富士店	0545-52-7625	富士市伝法3329-6-2

本社
FLEX JAPAN 青山
株式会社フレックス・ジャパン
〒107 東京都港区北青山3-3-13
年中無休 共和五番館2F
※電話番号が変りました。
03-470-1401



全商品6ヶ月保証付 特選!中古パソコン周辺機器



新品同様
CU-14F1(2000字カラーディスプレイ)
¥64,800➡**¥42,000**



新品同様
CU-14H1(カラーディスプレイ)
¥99,800➡**¥69,800**



新品同様
GP-550M(プリンター)
¥89,800➡**¥45,000**



新品同様
UP-130K(プリンター)
¥298,000➡**¥198,000**

APPLE

商品	価格	特価
APPLEII Plus	¥398,000➡	¥75,000
APPLEII E(本体)	¥257,500➡	¥115,000
DISKII(コントローラ付フロッピーディスク)	¥107,500➡	¥45,000

SONY

商品	価格	特価
HB-75(MSX本体)	¥69,800➡	¥28,000
SMC-777(本体)	¥148,000➡	¥58,000

その他

商品	価格	特価
CANON/CM-3(ワープロ本体)	¥189,000➡	¥95,000
NIDECOM/NH14DD(2000字カラーディスプレイ)	¥69,800➡	¥35,000
NIDECOM/NH14DE(4050字カラーディスプレイ)	¥118,000➡	¥53,000
TOEI/CDM-14RX(1600字カラーディスプレイ)	¥65,000➡	¥28,000
STAR/DPX510F(プリンター)	¥85,000➡	¥38,000
インフォランナー/ライトマン(FM用プリンター)		¥18,000

NEC

商品	価格	特価
PS60-304R(囲碁-死活編)	¥7,800➡	¥4,500
PCS-6001R(N60拡張BASIC)	¥9,800➡	¥5,000
PCS-6143R(PC6001用テニスゲーム)	¥9,800➡	¥5,000
PCS-6150R(スペースコロニー)	¥7,500➡	¥3,800
PCS-6154R(テレビパレット)	¥6,800➡	¥3,800
PCS-6141R(ミュージックエディタ)	¥9,800➡	¥4,900
PCS-6142R(グラフジェネレータ)	¥6,800➡	¥3,400
PCS-6103(N60みんなで使おうBASIC)	¥2,500➡	¥1,200
PCS-006(PC8001用日本語文書発行プログラム)	¥48,000➡	¥9,000
N-CALC-PC(PC8001用表計算プログラム)	¥29,800➡	¥8,800
PCS-007(PC8001用日本語サポート)	¥18,800➡	¥9,000
PCS-008(PC8801MKII用簡易日本語ワープロ)	¥38,000➡	¥14,000
PCS-105(PC8801用ファイルコンバータ)	¥18,000➡	¥6,000
PS80-1001-MF(英文ワープロ)	¥29,800➡	¥12,000
PC-8087(N80BASIC/8インチ)	¥8,000➡	¥3,800
PC-8087(K)(N80漢字BASIC/8インチ)	¥22,000➡	¥6,600
PC-8234-1W(N82BASIC)	¥7,000➡	¥2,800
PC-8834-1W(N88BASIC)	¥7,000➡	¥2,800
PS88-010(PC8801用手書き文書認識アプリケーション)	¥65,000➡	¥19,800
PS88-1001-SF(英文・カナワープロ/8インチ)	¥32,000➡	¥16,000
PS88-166-MF(ファイル転送ユーティリティ)	¥30,000➡	¥15,000
PC-9835-2W(N88DISK-BASIC)	¥7,000➡	¥3,500
PS98-101-SF(CPM-86Ver1.1/8インチ)	¥43,000➡	¥21,000
PS98-101-2W(CP/M-86Ver1.1)	¥42,000➡	¥21,000
PS98-111-HSF(MS-DOSVer1.25/8インチ)	¥45,000➡	¥22,000
PS98-111-H2W(MS-DOSVer1.25)	¥43,000➡	¥21,000
PS98-201-CMT(PC9801用N88 BASICコンバータ/カセット)	¥3,500➡	¥1,800
PS98-201-SF(PC9801用N88 BASICコンバータ/8インチ)	¥7,500➡	¥3,800
PS98-201-1W(PC9801用N88 BASICコンバータ)	¥6,500➡	¥3,200
PS98-201-2W(PC9801用N88 BASICコンバータ)	¥6,500➡	¥3,200
PS98-202-HSF(PR201対応・N88DISK-BASIC用ユーティリティ/8インチ)	¥4,000➡	¥2,000
PS98-202-H2W(PR201対応・N88DISK-BASIC用ユーティリティ/8インチ)	¥3,700➡	¥1,800
PS98-212-4W(N88MS-DOSファイルコンバータ)	¥13,000➡	¥6,500
PC-98H35-1W(N88DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥3,400
PC-98H35-2W(N88DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥3,400
PC-98H84(N88DISK-BASIC86/8インチ)	¥8,000➡	¥3,900
PC-98H85(K)(N88日本語BASIC86/8インチ)	¥23,000➡	¥9,800
PC-9834-2WA(DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥3,400
PC-9835-1W(N88-DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥3,400
PC-9834A(DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥3,400
PC-9884(DISK-BASIC86/8インチ)	¥8,000➡	¥3,900
U16427A(LANFILE2)	¥40,000➡	¥12,000

上記の商品はいずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。



C.B.クラブ制度

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを**無料**でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、付属品の購入時に**会員特別価格**でご購入になれます。

C.B.サポート ホットライン 新設!
☎03(770)2024

当社でコンピュータをお買い上げいただいたお客様に万一、トラブルが発生した場合、このホットラインで親切に対応いたしますので安心です。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク・買取りデスク
☎03(770)2021

コンピュータバンク
株式会社 パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区道玄坂1-18-8道玄坂プラザ9F
営業時間/AM9:30～PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!
☎03(770)2021

新本店ビル11月OPEN!!

秋葉原 ニューテクノ

ニューテクノ感覚のマルゼンムセン新本店ビル。ワシントンホテル前に11月オープン!! ショールーム、イベントホール、喫茶店など、秋葉原では、お目にかかれなかった付帯設備をフル装備。パソコンからオーディオ、ビジュアル、DIY、各種家電商品等々テクノ感覚で良い品が一堂に勢揃い。新しい楽しさ、新しい夢、新しい発見がいっぱい！ ニューライフスタイルはマルゼンムセン新本店ビルから始まる！ 乞ご期待!!



地下1階　地上9階

秋葉原新名物　ノッポビル誕生!!

商品先渡！ 代金後払！
マルゼンクレジットをご利用下さい!!
手続簡単、その場でお持ち帰りOK！
お支払は後からごゆっくり!!

ご購入金額￥30,000以上。頭金0のクレジットをご利用になれば、簡単な手続だけで商品先渡、代金後払いでOK！ ※ボーナス併用／一括払いも可。詳しくは、マルゼン通販03(251)6393までお問い合わせ下さい。

※ご来店の際、印鑑と身分証明になるもの(免許書など)をご持参下さい。この他、各社クレジットカードも取扱い！ 日本信販、JACCS、UC、DC、MC、アメックス、JCB、VISA、ダイナース、CF、バンク。

マルゼンムセン

マルゼン通販
☎03(251)6393

プレOPEN記念セール実施中!!

人気集中!!パソコン徳(トク)得(トク)セット

富士通 FM-NEW7
本体標準価格 ~~¥99,800~~
セット内容 ●本体FM-NEW7 ●シャープくし形フィルター採用15インチカラーテレビ&ディスプレイ(15C-D32ビデオ入力端子付)●カラーケーブル●アイワデータレコーダ(DR-2)●テープ版熱中ゲームソフト(スタコラCRUSH!!)
テレビも見れるカラー2000文字モニターテレビ
標準価格合計 ~~¥217,200~~
超特価 ¥134,600
★クレジット例 頭金¥0 初回¥7,980 2回以降¥6,500×23回

NEC PC-8001mkIISR
本体標準価格 ¥108,000
●本体PC-8001mkIISR ●シャープくし形フィルタ一採用15インチカラーテレビ&ディスプレイ(15C-D32ビデオ入力端子付)●カラーケーブル●アイワデータレコード(DR-2)
テレビも見れるカラー2000文字モニターテレビ
Lessonソフト10巻入りサービス!!〈定価¥38,000〉
標準価格合計 ~~¥220,600~~
超特価 ¥134,800
★クレジット例 頭金¥0 初回¥8,216 2回以降¥6,500×23回

富士通 FM-77 L2
本体標準価格 ¥193,000
セット内容 ●本体FM-77 L2(MB-25255) ●シャープくし形フィルター採用15インチカラーテレビ&ディスプレイ(15C-D32ビデオ入力端子付)
テレビも見れるカラー2000文字モニターテレビ
標準価格合計 ~~¥291,000~~
超特価 ¥219,800
★クレジット例 頭金¥0 初回¥11,460 2回以降¥8,700×29回

X1 turbo
X-1turbo Model 40
CZ-862C本体標準価格
セット内容 ~~¥258,000~~
●本体(CZ-862C)●一流メーカー製14インチスモークドフィルタ装備4050文字カラーモニター●ブランクディスケット10枚。
標準価格合計 ~~¥369,800~~
超特価 ¥309,800
★クレジット例
頭金¥0 初回¥8,554 2回以降¥5,500×35回
ボーナス月加算額¥30,000×6回

大好評ワープロコーナー

思ったことをそのままワープろう!!

富士通 OASYS Lite S NEW
●50音順配列キー
●熱転写及び感熱方式
●16×16ドットの美しいゴシック文字
標準価格 ~~¥82,000~~
★クレジット例 頭金¥0 初回¥5,194 2回以降¥4,600×17回

Canon ワードボーイ 新 パーソナルワープロ **PW-10S**
●50音順キー配列で簡単入力●重さわずか2.5kg いつでもどこでも"ワードスケッチ"
●文節ごとの変換や熟語変換もOK。
標準価格 ~~¥89,800~~
★クレジット例 頭金¥0 初回¥7,700 2回以降¥7,400×11回

リコー MyRIPORT 20
●文書イメージをフルサイズでレイアウト表示●仕上りの美しい24×24ドット印字、音も静かな熱転写プリンタ
定価 ~~¥198,000~~
★クレジット例 頭金¥0 初回¥10,300 2回以降¥8,200×23回

富士通 OASYS Lite オアシスライト
豊富な機能で編集も自由自在
●A4判12ページ分も記憶●しかも電源を切っても内容が消えません●高印字品質24ドット、音の静かな熱転写プリンタ採用
台数限定 超特価 ¥114,800
★クレジット例 頭金¥0 初回¥7,372 2回以降¥6,500×19回

プリンタ・周辺機器

高印字品質 漢字プリンタ
EPSON VP-80K 新登場!!
標準機本体価格 ~~¥147,000~~
●80桁、24ドット
●オプション:PC対応プリンタカートリッジ。カットシートフィーダー

24ドット、カラー熱転写プリンタ
NEC PC-PR201T
本体標準価格 ~~¥170,000~~
●15インチ、24ドット

exa 特選品A
フロッピーディスク
PC用 LFD-550IIPC
本体(ケーブル付)+ブランクディスケット10枚
セット超特価 ¥87,500
(送料¥1,300)

プリンタ各種

NEC PC-PR201H… ~~¥288,000~~	EPSON…SP-80…… ~~¥56,800~~
NEC PC-PR201L… ~~¥175,000~~	(各機種用ROMカートリッジ別売¥6,000)
NEC PC-PR101T… ~~¥108,000~~	EPSON…JP-80…… ~~¥158,000~~
NEC PC-PR201CL ~~¥378,000~~	EPSON…UP-130K/PC……… ~~¥298,000~~
NEC NM-9300S 特価¥200,000	YEW……NP-500… ~~¥158,000~~

NEC PC-9801 VF2 新登場!!
クォリティ一新 ビジネスの実力派
標準価格 ¥348,000

NEC PC-9801 VM0/VM2 新登場!!
ハイパフォーマンスの結実 ビジネスの理想形
PC-9801VM0 標準価格 ¥295,000
PC-9801VM2 標準価格 ¥415,000

名古屋のマルゼンムセン ★★価格と品揃えで大盛況!!★★

第1アメ横ビル店
☎052(263)1626
営業時間:午前10:00～午後7:00
定休日:毎週月曜日

第2アメ横ビル店
☎052(263)6162
営業時間:午前10:00～午後7:00
定休日:毎週水曜日

通信販売のお申し込みは 現金書留 〒110 東京都台東区上野5-8-11 マルゼンムセン(株)通販部 ベーマガ係
銀行振込 第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機(株)※あらかじめお電話下さい。
★サービス向上のため通販直通電話が設置されました☎03-251-6393へお申込み、お問合わせ下さい。

店舗	電話
東京秋葉原本店	☎03(255)4911(代)
東京秋葉原ラジオ会館店	☎03(255)4386
東京秋葉原ラジオセンター店	☎03(255)8976
東京秋葉原万世橋店	☎03(255)6962
大阪日本橋店	☎06(641)0110(代)
名古屋第1アメ横ビル店	☎052(263)1626(代)
名古屋第2アメ横ビル店	☎052(263)6162～3
東京立川ターミナルビル店	☎0425(27)6211
茨城土浦ターミナルビル店	☎0298(22)7601

データレコーダの経済性とフロッピーディスクの高性能を受けついだ、今 一番コンテンポラリーな記憶装置、クイックディスクドライブユニット。噂が噂を呼んでパソコンキッズの間では、もうすっかり有名になりました。なかでも、片面64KB(両面で128KB)のリード&ライトをわずか8秒間でやってのける俊敏さと、キーボード入力でオペレイトする簡単操作、そしてこの物価高の世の中で1枚450円で手に入るソフトの安さ、などなどは、既に常識になっているとか。でもQDには、これらハード/ソフト両面に亘るメリットの他にも御紹介したい素晴しい機能が星の数ほどあるのです。MSXのインターフェイスに内蔵されたQD-DOSが生み出した多彩な機能群———。一読すれば、QDが手頃な価格帯で一番デキる記憶装置であると、納得していただけると思うのです。

QD-DOSの採用で、デキること、こんなにたくさんあるのです。

●オートベリファイ

プログラムセーブ後のベリファイを自動化。カセットのようなわずらわしさがなくなり、正確なデータの保存が可能です。(フロッピーディスクのリトライ機能もついています。)

●自動スタート

ファイル名を"AUTO EXEC"としたプログラムは機械語、BASICにかかわらず電源ONのみで、即スタートさせることができます。(LOAD/RUNなどの操作は不要です。)

●画面セーブ

グラフィックを含めて、ディスプレイに表示した画像を、BSAVEコマンドのワンタッチ操作でセーブできます。しかも、画面セーブの範囲は、ほんの一部から画面全体に亘るまでセレクションは自在。画面の呼出しもBLOADコマンドにより、ワンタッチ操作で表示します。

●複数ファイルのセーブ&ファイルディレクトリー

QD上に記録された複数のファイルの中から特定ファイルを呼出す場合、①QDFILESコマンドによりファイル名一覧を画面上に表示。②目的のファイルの先頭にカーソルを移動。③ファンクションキーをワンプッシュ。このスリーステップの操作でどのプログラムも即スタートできます。

●カセットからQDへの自動転送

CASQDコマンドにより、カセットにセーブされているプログラムを、QDに自動転送できます。しかも、プログラム言語は、機械語でもBASICでもOK。大事な、大事なプログラムがそっくりそのまま、QDで使用できます。



●ファンクションキーの自動設定

QDをパソコンに接続するだけで、CALL RUN、CALL LOAD、CALL SAVEなど使用頻度の高いQD BASICコマンドがファンクションキーに自動設定。買ってつないだその日から、便利なQDの機能が自由に自在に楽しめます。

クイックディスクドライブユニットのその他の特長

●ワークエリアをインターフェイスで確保。

インターフェイスにワークエリア用のRAMを実装してあるため、コンピュータ本体内のRAMはユーザー用に開放されています。

●最大8台までのQDの増設が可能。

コンピュータのスロットを拡張すればQDを最大8台まで増設可能。ドライブ番号を指定することで指定したQDをアクセスします。

メディアの特長

●片面64KB、両面で128KBの充分な容量

●2.8インチのハードケースに封入

●直径わずか2.8インチ、重量12g。定型郵便でも郵送可能な超小型設計



MSX対応クイックディスクドライブ

QD QDM-01 MSX用

MSXはマイクロソフト社の商標です。

■お求めはお近くのパソコンショップ・量販店へ
発売元 関東電子株式会社
TEL(03)257-6221 (06)632-0207
※ダビングは専用機をご使用く下さい。
お問い合わせは下記まで。
株式会社植山 TEL(0255)25-9666
※当社では、クイックディスクのOEM受注も随時承っております。

各種エレクトロニクス用部品
ミツミパーツ
ミツミ電機株式会社
東京・大阪・ニューヨーク・シカゴ・デュッセルドルフ・香港・台湾・シンガポール・マレーシア・フィリピン・韓国・九州・松山・広島・福井・名古屋・長野・厚木・調布・栃木・矢板・水戸・山形・鶴岡・秋田



このクラスで、一番デキる優等生。

クイック ディスク
QD


KOKUYO
必要に合わせて
天板・棚板が可動
アクション
機構付
オプション使って
自己流に
ユニット
タイプ
デスク11
LD-11D
￥34,800
サイズ/585(W)×450〜700(D)×1200(H)㎜
●キーボード天板はスライド式(ストローク250㎜)
デスク15
LD-15D
￥39,800
●オプション
用紙受
LZ-10M
￥3,800
サイズ/585(W)×770(D)×1200(H)㎜
●CRT台は、2段階の高さで0°・7.5°・15°と調節可能。
デスク9
LD-9D
￥31,200
●オプション
上棚
LZ-14D
￥9,800
用紙受
LZ-10M
￥3,800
サイドテーブル15
LZ-15D
￥9,800
サイズ/900(W)×690(D)×1255(H)㎜
デスク10
LD-10D
￥31,200
サイズ/585(W)×450〜700(D)×800(H)㎜
●キーボード天板はスライド式(ストローク250㎜)
機能を追求したパソコンデスク。
選べる4シリーズ・12タイプ。シンプルフォルムが美しい。
自由感覚
組み合わせが楽しい
発展
デスク
デスク22
LD-22D
￥44,800
サイズ/600(W)×710(D)×1600(H)㎜
パソコンに合わせて
ムダをはぶいた
シンプル
設計
デスク7
LD-7D
￥23,800
サイズ/690(W)×615(D)×835(H)㎜
デスク8
LD-8D
￥22,800
サイズ/600(W)×610(D)×835(H)㎜
デスク6
LD-6D
￥21,800
サイズ/655(W)×710(D)×960(H)㎜
デスク21
LD-21D
￥49,800
サイズ/900(W)×710(D)×1600(H)㎜
パソコン周辺機器が充実してくると、シンプルで機能的なデスクがほしくなる。コアビットは、そんなあなたの願いをかなえてくれるパソコンデスクです。組み合わせが楽しい発展デスクをはじめ、アクション機構付デスク、オプションを使って自分流に構築できるユニットデスクなど、個性に合わせて選べるワイドバリエーション。コクヨならではのできばえです。
●その他、用途に応じて多数の機種を取り揃えています。
コクヨ
コアビット
コクヨ株式会社
●本社・大阪統括本部 〒537大阪市東成区大今里南6丁目1番1号 ☎(06)976-1221 ●東京統括本部・ショールーム 〒108東京都港区港南1丁目8番35号 ☎(03)450-5111
●支店/仙台・名古屋・九州 ●お問い合わせは本社家具事業本部ホーム家具部まで
資料請求券
マイコンベーシック
S60.9 コアビット

マイコンスーパーソフトマガジン SUPER soft MAGAZINE DELUXE Ⅰ

All about

namco

ナムコゲームのすべて 近日発売 定価2,500円

掲載ゲーム全30タイトル 写真点数2500以上!
カラーページ328ページ 総ページ数440ページ
記録やぶりのスーパーBOOK登場!!

主な内容

第1章：ナムコゲームのみりょくをさぐる
★ボムビー★キューティキュー

第2章：パックマンとその仲間たち
★パックマン★スーパーパックマン★パック＆パル

第3章：ナムコ スペース・ゲーム研究
★ギャラクシアン★ボスコニアン★ギャラガ★ギャプラス

第4章：ナムコ キャラクター・ゲーム研究
★ラリーX★ニューラリーX★タングバタリアン★キング＆バルーン★ワープ＆ワープ★ディグダグ★マッピー★グロブダー★ディグダグII

第5章：ナムコ ニュータイプ・ゲーム研究
★ポールポジション★ポールポジションII★ゼビウス★フォゾン★リブルラブル★ドルアーガの塔★パックランド★ドラゴンバスター★メトロクロス

第6章：パソコンで楽しめるナムコゲーム
★ファミリーコンピュータ＝9種★FM-7/77＝7種★MSX＝11種★MZ-700/1500＝7種★MZ-2000シリーズ＝3種★PC-6001シリーズ＝7種★PC-8001シリーズ＝5種★PC-8801シリーズ＝4種★PC-9801シリーズ＝2種★X1シリーズ＝7種★S1＝1種

第7章：ナムコ グッズ総カタログ
★入手可能なナムコ グッズを全紹介

第8章：ナムコ ゲーム・ミュージック全集
ジービー〜メトロクロスまで，全ミュージック＆サウンド・データを楽符で掲載!

第9章：ナムコ キャラクタ・データ集
すべてのキャラクターのドット・データを掲載!

もう1冊のS.S.DELUXEはアドベンチャー・ゲームだ!

あの!AVGの神様，山下　章先生がこれまた全力投球で書いているのが，SUPER SoftマガジンDELUXEの第2弾「チャレンジ!パソコン・アドベンチャー・ゲーム」(仮題)です。

入門者から上級者まで，だれにも満足してもらえるように，ソフトハウスの協力を得て，各ゲームの㊙開発情報も満載しており，この1冊を読まずしてＡＶＧは語れない!といえるほどの内容です。

第1章：山下　章の実践ＡＶＧ講座
ＡＶＧの基本，マップの書きかたからトリックの見破りかたを「デゼニランド」を例にくわしく解説する。

第2章：チャレンジ・ＡＶＧ総集編
これまでベーマガに掲載されたソフトの他，新作9本を加えて全画面を掲載!
掲載ソフトは▶デゼニワールド▶デゼニランド▶サラダの国のトマト姫▶サザンクロス▶惑星メフィウス▶暗黒星雲▶テラ4001▶ザース▶ウイングマン▶エルドラド伝奇▶ポートピア連続殺人事件▶軽井沢誘拐案内▶WILL▶アステカ▶ドリームランド▶はーりぃふぉっくす▶英雄伝説サーガ▶新竹取物語▶タイムトンネル▶ミコとアケミのジャングルアドベンチャー，機動戦士ガンダム[1]，[2]▶トランシルバニア▶黄金の墓▶続黄金の墓

第3章：チャレンジ・ロールプレイング・ゲーム
大人気の2ゲームを徹底解析。ハイドライドでは写真で見るフェアリーランド全景，全キャラクター，全宝物を紹介。
ブラックオニキスも，全キャラクターを紹介し，数々のナゾに迫る!「イロイッカイヅツ」とは?ひょっとしたらマップも載るかも!?

第4章：レスキュー・ＡＶＧ＆資料集
キミのなやみにズバリ答えてくれるレスキュー・コーナーのDELUXE版!さらに各ソフトの㊙制作資料がドーンと掲載される。

第5章：ＡＶＧはこうして創られる
プログラマー，ゲーム・デザイナーを目ざすキミには見のがせない企画だ。

第6章：ＡＶＧ㊙情報特集
隠しコマンド，隠れキャラなど，㊙情報を満載。ＡＶＧが2度楽しめるゾ!

第7章：資料編
- 市販のＡＶＧ，ＲＰＧ総カタログ
- ＡＶＧ，ＲＰＧ入力コマンド，用語辞典

いかがですか?
発売は9月末ごろを目標に，いっしょけんめい編集作業がすすめられています。できるだけカラーページを多くして，できるだけ定価をおさえて………と，こんな難問もありますが，10月号では，もっとくわしくお知らせします。



43機種255本のパソコンソフトを満載

掲載機種		
BM-Jr/LII2	MAX MACHINE	ぴゅう太
BM-LIII/MK5	MSX	S1
C1	MZ-80K/1200/700/1500	SC-3000
FM-7/77	MZ-80B/2000/2200	SMC-777/c
FP-1000/1100	PASOPIA 5/7	X1/C/D/ターボ
JR-100	PC-6001/mkII/6601/SR	PB-100
JR-200	PC-8001/mkII/SR	PC-1245
M5	PC-8801/mkII/SR	PC-1500
	PC-9801/E/F	

好評DELUXEシリーズ新発売

第7弾——定価一、五〇〇円



マイコンBASICマガジン別冊

マイコン BASIC Magazine DELUXE VII

●DELUXEシリーズはこの他に、DELUXE(1,300円)、DELUXEII・III(1,400円)、DELUXEIV・V・VI(1,500円)が揃っています。

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

電波新聞社 出版販売部

東京本社 〒141東京都品川区東五反田1-11-15☎03-445-6111 大阪本社 〒530大阪市北区中之島3-2-4☎06-203-3361 西部本社 〒812福岡市博多区博多駅前2-12-23☎092-431-7411

パーソナルコンピュータ時代の情報誌

月刊マイコン

8月号/大好評発売中

●毎月18日発売/定価530円

すぐ使える実用プログラム満載!

■パソコンは上手にしかも楽しく使いたい

普段感じなくとも私達に必要不可欠な空気のような存在――。パソコンはそんな自然な形で日常生活に浸透してきました。個人が文房具のように使える，道具としてのパソコンはこれからの姿でしょう。でも，どうせ使うなら楽しく，もっと上手に使いたい。月刊マイコンは，この実用性と楽しさの両面からパソコンにアプローチ，パソコンによる豊かな現代生活をめざし，実務からゲームにいたるプログラムリスト，ハード・ソフト機器情報，こんな使い方もあったのか…。とおどろく各種応用事例等をコーナー別に分けて編集，個人が家庭，職場でパソコンを徹底活用するための豊富な記事を毎号お届けいたします。



MICOM TEST REPORT
NECの新型
パソコン PC-9801U2



特集 最新パソコン・ソフト&ハード解析

ヤマハYIS604/128 東芝HX-23(F)にみるMSX2のすべて

NEW BASIC V2.0内部解析(ディスク版)

X1turbo・X1シリーズ C/FORTRANの魅力を探るII

最新情報ネットワーク

MICOM TEST REPORT
NECの新型パソコンPC-9801U2

NEC新製品情報
最終の16ビット機? PC-9801 VM0/VF2/VM2

全国マイコンショップガイド(関東編)

全国パソコン最前線ソフト自慢コーナー(名古屋・東京編)

MICOM NEWS
根付き始めたVAN 各社相つぎ名乗り
コンピュータプログラム保護 著作権法改正案が成立
米アップル実権スカリー社長に
北欧パソコン市場、高い伸び
光ディスク「世界規格」へ前進

ホビーコーナー

P8 P8II かたっぽだけのスニーカーの大冒険
NICK NEAKER

MSX 倉庫番も楽じゃない
くらのすけ

Z2 MZファンに贈ります
ZENON MAP CONSTRUCTION

X1 迷路の塔に騎士一人
KNIGHT

P6II P66 全100面の荷物はこびゲーム
CARRY GAME

㊙テクニック一切なし!気ままなゲーム紹介
Tabeta Time

ロール・プレイングへのアプローチ
シミュレーションゲーム大研究

ビジネスコーナー

街角ニューメディア探訪
ここまで進んでいるビデオディスクとパソコンの関係

ソフトでDo it Yourself
ワープロソフトでオリジナル名刺を作っちゃおう!

プログラミング再発見
オリジナル・ソフトのすすめ

本格的なファイル管理プログラム
マイコンビジネスBASIC教室

コンピュータ最前線
旅へ誘うコンピュータ

136桁、ハイコストパフォーマンスの熱転写プリンタ
横河北辰電機 NP500製品レポート

株式相馬のヒットを予想するには?
株価チャート分析入門

Soft Review
CAD JELLY SYSTEM試用レポートとこれからのCADへの期待

拡がるPC-8800の世界
JIS 第二水準漢字ROMボード ロム坊

テクニカルコーナー

サウンドメーカーのウェーブメーカーセクション
コンピュータ・ミュージックの世界

マイコン将棋リーグへの招待
5×5ミニ将棋プログラム

集まれロボット仲間達!!
パソコンによる知能ロボット制御入門

最新マッキントッシュ情報コーナー
インサイドマッキントッシュとマッキントッシュ用アセンブラシステム

あなたのマイコンルームが通信基地に
パソコン通信の薦め

EDIT、行継続フラグ、VRAMイメージのクリア
PC-8801/mkII内部解析事はじめ

入門コーナー

CAI初級講座/BASICプログラム作りのテクニック/実践8086プログラミング/物理学入門/Z80マシン語入門

情報コーナー

キャンパス訪問/最先端レディ訪問

コモドール128CとC64マガジンレビュー

マイコンチャレンジパズル/0.5Kバイト・ストーリー/MICOM POST

ビルボードComputer Softwareチャート

全国パソコン売れ筋 BEST 5

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電話03(445)6111(大代)

〈昭和60年度〉第1回

エレクトロニクス工作コンテスト

ひらめきNo.1は、誰だ？



作品募集

●募集期間
昭和60年7月25日(木)～9月30日(月)

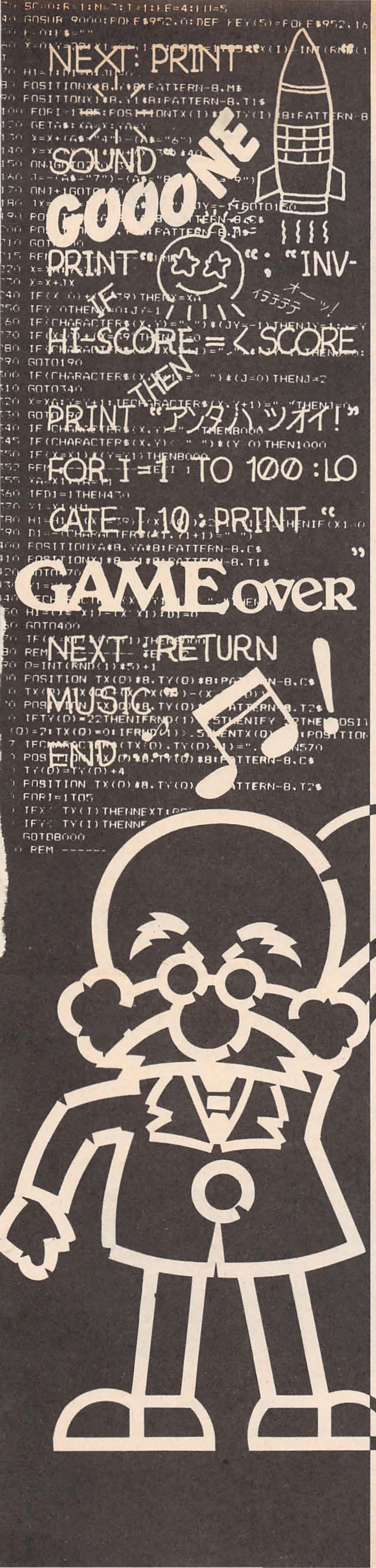
●主催
㈱電波新聞社

●後援
文部省,通商産業省,郵政省

●募集部門
小学生の部・中学生の部
高校生の部

※詳しくは月刊「ラジオの製作」誌上の応募案内をご覧になるか、「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局へお問い合わせください。

●お申し込み・お問い合わせ・応募先
㈱電波新聞社内「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎(03)445-6111



BM特選プログラムコーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には①内容②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表，フローチャートなどもあるとよい)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N88ＳＲベーシック)，ページ等Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムは，できるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

バウンダ

浜道　裕司



●内　容

ポンポンと，画面いっぱいにはねているボールにビームを当てる，単純明解なゲームです。

とはいっても，自分自身1000点すら越せないとは…。

●操作と得点

RUNすると，オープニング画面が表示され，適当なキーを押すとゲーム・スタートです。

キー操作は，

[J]……“　”(アタッカ)が左へ移動

[K]……“　”(　〃　)が右へ移動

[A]……“・”(ビーム)の発射

得点配分は，

(　)……10点

(　)……20点

(　)……30点

面クリア………100点

以上です。

●遊びかた

“　”（アタッカ）を操つり，バウンド・ボールの核“●”を目標に，ビーム“・”を発射してください。

ビームが，反射板“/\”またはセンサー(バウンド・ボールの核“●”以外の手足）へ当たると，反撃ビーム“：”を発射されます。

時間無制限ですが，ゲーム・オーバーの条件は，

・バウンド・ボールとアタッカが衝突

・反撃ビームを食う

です。

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
U0 U1	アタッカの位置	V1( ) V2( )	バウンド・ボールの移動方向
X( ) Y( )	バウンド・ボールの位置	A( )	ステータス
		E	ゲーム・オーバー・サイン

CHECKER FLAG

編：よくねらってから撃たないと，すぐにゲーム・オーバーですね。

Dr.D：リアルタイム・ゲームでも，こうするとスピードが遅くともいいわけだから，BASIC向きだな。ただ，ゲームが単調になってしまうがな。



《写真1》タイトル画面



《写真2》核にビームを撃ちこめ！



《写真3》センサーにはね返って，イタタ……



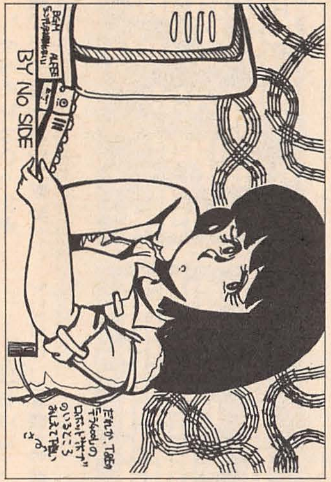
《写真4》敵の動きにまどわされるな！

《OFコーナー》 暑い夏が過ぎて，夏休みの宿題にヒーヒーいったことも忘れ，さあ勉強とパソコンに精をだしましょう。そして，ほっとひと息。そんなときにこのOFコーナーを読むと，気分はもうサイコーなのです。

バウンダのプログラム・リスト

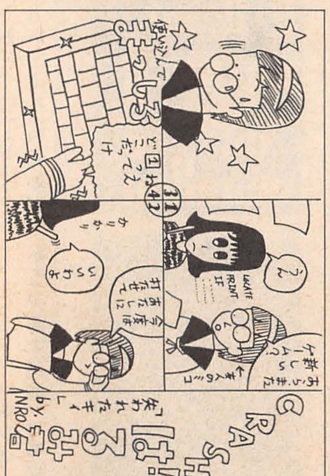
```
 10 REM □□□ ﾊﾞｳﾝﾀﾞ □□□
 20 DIM A$(4),B$(4),A(4),X(4),Y(4),V1(4),V2(4)
 30 LET W$=CHR$(8,8,8,10)
 40 LET W1$=CHR$($20,$94,$20)
 50 LET W2$=CHR$($94,$20,$94)
 60 LET W3$=CHR$($20,$83,$20)
 70 LET W4$=CHR$($20,$81,$20)
 80 LET W5$=CHR$($93,$20,$92)
 90 LET W6$=CHR$($90,$20,$91)
100 LET W7$=CHR$($20,$89,$20)
110 LET W8$=CHR$($20,$8B,$20)
120 LET W9$=CHR$($8F,$20,$8E)
130 LET W0$=CHR$($8C,$20,$8D)
140 LET A$(1)=W1$+W$+CHR$($94,$95,$94)+W$+W1$
150 LET B$(1)=W2$+W$+CHR$($20,$95,$20)+W$+W2$
160 LET A$(2)=W3$+W$+CHR$($84,$95,$82)+W$+W4$
170 LET B$(2)=W5$+W$+CHR$($20,$95,$20)+W$+W6$
180 LET A$(3)=W7$+W$+CHR$($8A,$95,$88)+W$+W8$
190 LET B$(3)=W9$+W$+CHR$($20,$95,$20)+W$+W0$
200 LET A$(4)=CHR$($20,$20,$20)+W$+CHR$($20,$20,$20)+W$+CHR$($20,$20,$20)
210 LET B$(4)=A$(4)
220 LET U0$=CHR$($94,$91,$94,8,8,8,10,$8D,$FE,$8C,8,8,8,11)
230 LET U1$=CHR$($20,$20,$20,8,8,8,10,$20,$20,$20,8,8,8,11)
240 LET T0$="    □□□ ﾊﾞｳﾝﾀﾞ □□□"
250 LET T1$="HI : ":LET T2$="SCORE : ":LET T3=100000000
260 REM /// MAIN ///
270 LET S0=0:LET F9=8:LET F8=0
280 GOSUB 1130
290 FOR N=1 TO 4
300 IF E<>0 THEN GOTO 340
310 GOSUB 980
320 GOSUB 1390
330 GOSUB 400
340 NEXT N
350 IF E=0 THEN GOTO 290
360 GOSUB 1460
370 GOTO 280
380 REM
390 REM /// KEY ///
400 LET F9=F9-1:LET F9=SGN(F9)
410 LET K$=INKEY$:IF K$=CHR$(0) THEN GOTO 930
420 IF K$="A" THEN GOTO 460
430 IF K$="J" THEN LET U9=-1:GOTO 850
440 IF K$="K" THEN LET U9=1:GOTO 850
450 GOTO 930
460 REM ... FIRE ...
470 IF F9>0 THEN GOTO 930
480 LET S8=0:LET F9=8
490 FOR I=U1-1 TO 1 STEP -1
500 IF S8>0 THEN GOTO 830
510 LET CURSOR=U0+1,I:LET X$=CURSOR$:PRINT ".";:MUSIC Uﾗ
520 LET CURSOR=U0+1,I:PRINT " ";
530 IF X$=" " THEN GOTO 830
540 IF X$=CHR$($95) THEN GOTO 570
550 LET CURSOR=U0+1,I:PRINT "-";
560 FOR J=I+1 TO U1:LET CURSOR=U0+1,J:PRINT ":"+CHR$(8);:MUSIC Uｿﾄ:PRINT " ";:
NEXT J:LET E=1:LET S8=3:GOTO 930
570 MUSIC Uﾄｼ:LET S8=1
580 FOR J=1 TO 4
590 IF S8<>2 THEN IF A(J)>0 THEN IF A(J)<4 THEN IF X(J)=U0 THEN IF INT(Y(J))+1
=I THEN GOTO 610
600 GOTO 700
610 LET CURSOR=X(J),Y(J):PRINT A$(4);
620 LET S9=S9+A(J)*10
630 LET A(J)=A(J)+1
640 ON A(J)-1 GOTO 660,670
650 GOTO 700
660 LET W=3:GOTO 680
670 LET W=J+1:GOTO 680
680 LET A(W)=A(J)
690 LET V1(W)=-V1(J):LET V2(W)=V2(J):LET X(W)=X(J):LET Y(W)=Y(J):LET S8=2
700 NEXT J
710 LET N9=0
720 FOR J=1 TO 4
730 IF A(J)>0 THEN IF A(J)<4 THEN LET N9=N9+1
740 NEXT J
750 IF N9<>0 THEN GOTO 830
760 REM ... ROUND CLEAR ...
770 LET S9=S9+100
780 FOR J=1 TO 4
790 LET A(J)=0:LET X(J)=0:LET Y(J)=3
800 NEXT J
810 MUSIC ﾗｿﾗｿﾗｿﾄﾄﾄﾐﾚﾄ
820 LET A(1)=1
830 NEXT I
840 GOTO 930
850 REM ... LEFT/RIGHT ...
860 LET CURSOR=U0,U1:PRINT U1$;
870 LET U0=U0+U9
880 IF U0<00 THEN LET U0=00
890 IF U0>27 THEN LET U0=27
900 LET CURSOR=U0,U1:IF CURSOR$=" " THEN GOTO 920
910 LET E=1
920 PRINT U0$:GOTO 970
930 FOR I=0 TO 2
940 LET CURSOR=U0+I,U1:IF CURSOR$=" " THEN LET E=1
950 LET CURSOR=U0+I,U1+1:IF CURSOR$=" " THEN LET E=1
960 NEXT I
970 RETURN
980 REM /// MOVING ///
990 ON A(N) GOTO 1010,1010,1010
1000 GOTO 1120
1010 LET CURSOR=X(N),Y(N):PRINT A$(4);
1020 IF X(N)+V1(N)>=0 THEN IF X(N)+V1(N)<=28 THEN GOTO 1040
1030 LET V1(N)=-V1(N)
1040 IF Y(N)+V2(N)>=3 THEN IF Y(N)+V2(N)<=21 THEN GOTO 1060
1050 LET V2(N)=-(RND(2)+1)*SGN(V2(N))
1060 LET X(N)=X(N)+V1(N):LET Y(N)=Y(N)+V2(N)
1070 LET CURSOR=X(N),Y(N)
1080 ON F8 GOTO 1100,1100
1090 PRINT A$(A(N));:GOTO 1110
1100 PRINT B$(A(N));
1110 LET F8=F8+1:IF F8>4 THEN LET F8=0
1120 RETURN
1130 REM /// INIT. ///
1140 FOR I=1 TO 4:LET A(I)=0:LET X(I)=0:LET Y(I)=3:LET V1(I)=1:LET V2(I)=1:NEXT
I
1150 LET A(1)=1:LET E=0
1160 LET S1=0:LET S9=0
1170 LET U0=15:LET U1=21
1180 CLEAR
1190 PRINT T0$:PRINT :PRINT
1200 FOR I=1 TO 3:PRINT A$(I);CHR$(11,11,9);:NEXT I
1210 PRINT CHR$(09);": ﾊﾞｳﾝﾄﾞ ﾎﾞｰﾙ"
1220 PRINT :PRINT :PRINT
1230 PRINT U0$;
1240 FOR I=0 TO 12:PRINT CHR$(9);:NEXT I
1250 PRINT ": ｱﾀｯｶｰ"
1260 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT
1270 PRINT "   [J] .... LEFT  MOVING"
1280 PRINT "   [K] .... RIGHT MOVING"
1290 PRINT "   [A] .... FIRE "
1300 PRINT :PRINT :PRINT
1310 PRINT "     START [HIT ANY KEY]"
1320 IF INKEY$=CHR$(0) THEN GOTO 1320
1330 MUSIC V1T1P0ﾄｿﾄｿﾄｿｿｿﾐﾐﾚﾄ
1340 CLEAR :RANDOMIZE :LET CURSOR=U0,U1:PRINT U0$
1350 FOR I=0 TO 31 STEP INT(RND(5)+1)
1360 LET CURSOR=I,1:PRINT "^";
1370 NEXT I
1380 GOTO 1410
1390 REM /// SCORE ///
1400 IF S9=0 THEN GOTO 1450
1410 LET S1=S1+S9:LET S9=0
1420 IF S0>S1 THEN GOTO 1440
1430 LET S0=S1
1440 LET CURSOR=1,0:PRINT T1$;RIGHT$(STR$(T3+S0),8);" ";T2$;RIGHT$(STR$(T3+S1),
8)
1450 RETURN
1460 REM /// GAME OVER ///
1470 LET CURSOR=U0,U1:PRINT U0$
1480 FOR I=1 TO 4
1490 IF A(I)=00 THEN GOTO 1540
1500 IF A(I)=04 THEN GOTO 1540
1510 LET CURSOR=X(I),Y(I)
1520 PRINT A$(A(I));
1530 LET CURSOR=X(I),Y(I):PRINT A$(A(I));
1540 NEXT I
1550 LET CURSOR=8,10:PRINT "<< GAME OVER >>"
1560 LET CURSOR=9,12:PRINT " REPEAT [Y/N]  "
1570 MUSIC U≡Uﾄﾗｼﾗｼﾗｼﾗｼﾗﾄﾄﾄ
1580 LET K$=INKEY$
1590 IF K$="Y" THEN GOTO 1620
1600 IF K$<>"N" THEN GOTO 1580
1610 CLEAR :END
1620 RETURN
1630 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1640 REM □ PROG:ﾊﾞｳﾝﾀﾞ        □
1650 REM □ BASIC MASTER JR. □
1660 REM □ [1985.05.04 ]     □
1670 REM □ [Y.HAMAMICHI]     □
1680 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
```

by NO SIDE



評…女の子には弱いんだ(影)

by NRO



評…失われた指紋では?(編)

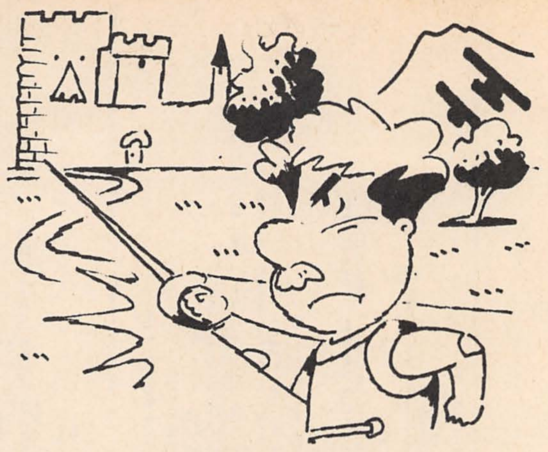
★読者からひとこと：……あ。(大阪府堺市・**阿部充治13才**)……【**影**：スンバラシー！今月のスタートも快調だネ！**編集長**：どこが⁇**影**：わかんないの？だから，○○○○は困るんだよ。なっ，みんな!!**編集長**：………ん⁇】

ベーシックマスターJr.
(カラー・アダプタ必要)用

ミニ・ロールプレイング・ゲーム

タムヤン・スゴイヤー

渡部　礼司



どんなゲームだ!?

な～んだ，ふつーの戦闘ゲームか。ミニR.P.G.などといって，自分の力の表示はパワーのみじゃないか。へ～ん，こんなの簡単だよー。単なるアクション・ゲームだね，これは。

しかし，いざプレイしてみると，か，勝てない！　パワー満たんでも，敵に勝てない～～～!!

フェアルン伝説

あるところに，それはそれは平和な，「フェアルンランド」という国があるのです。その国の王子フェアルンが，とつぜん，じゃあくなあくまによって連れ去られてしまったのです。

フェアルンの親友タムヤンは，フェアルンを助けに，あくまの住む城へと向かうのでした。ところがであります。武器も持たずに城に入ったタムヤンは，あくまにかすりきず一つあたえることができないのでした。

困ったタムヤンは，あくまから逃げながら，城をうろつきました。おや，なにか見える！　あ，あれは剣ではないか！　タムヤンは，ふたたび闘志をめらめらと燃やすのでありました。

LET'S PLAY!!

[A][Z][,][.]で移動，スペース・キーで移動モード，戦闘モードの切りかえです。パワーははじめ100あって，最高1000まで増えます。とーぜんのことですが，0以下になったら死んじゃいますぞ！　くわしいことは，自分で発見しましょう。

プログラム

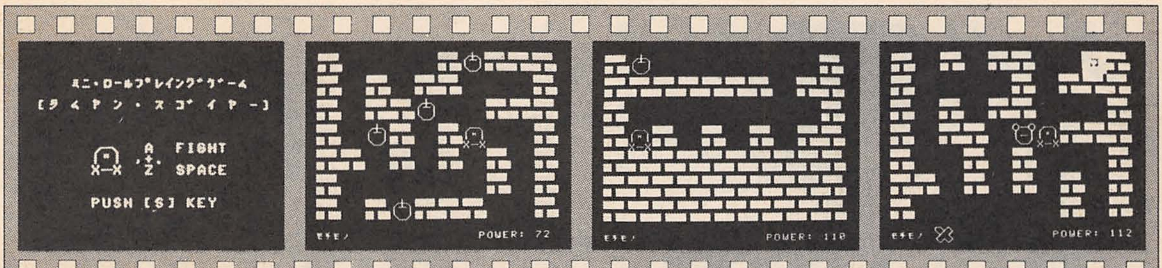
このゲームは，あのゲーム（タイトルをみればわかる！）ができないうさばらしにつくったものなのであります。めい一っぱいがんばって，メモリをフル活用しました。

なお，データ短縮のために，'84ベーマガ９月号の森先生の「ＤＲＡＣＵＬＡ」の16進→２進変換の部分を利用しました。「難しすぎる！」という人は，1260行のＩＦ　Ｐ＞1000　ＴＨＥＮ… Ｐ＝1000の1000を大きい数にしてください。

それと，「スタート時のＭＵＳＩＣが長い！」という人は，700行のＲＥＭを取ってください。

●しめくくり

このゲームは，カラーじゃないとわかりにくい部分



《写真１》かなり難しいゲームです！　《写真２》フルーチェを食べるとパワー・アップ　《写真３》最初にここにくると，どこかに……　《写真４》剣を取ったら敵をやっつけてみよう！

★ボクはベーマガが大好きだ。影さんも好きだ。安いし，おもしろいし，もんくなし。友だちにも人気があって，もどってくるとボロボロ。15人で読んでます。(茨城県水戸市・浜野剛志11才)……【一同：15冊ヨロシク！】

があります。それでもいいなら，CALL＄E14Fと，POKE＄E890，～の文は取ってください。

最後に，キャラ製作にご協力くださった片桐君に感謝！

●タムヤン
軟体性球状生物。左右のバツ字スクリューを回転して移動

●ギョギョリン
地球にいる「かえる」のおばけである。とにかく弱い

●アクリン
こいつはあくまの親分的存在。いちばん強い。すぐまねをするまねっこあくまである

●ソード●シールド●アーマー
なにかするとでる。効力は秘密！

●フェアルン
フェアルンランドの王子さま。手も足もなくぷわぷわと浮かぶようせい

●バケリン
読んで字のごとく，まさにおばけである。実体がないので強い

●フルーチェ
これを食べると，POWERが＋50される

●マジック・ボックス
フェアルンのたましいがとじこめられている。それでは，フェアルンの体は!?!?

《第1図》キャラクタ紹介

CHECKER FLAG

編：あることをすると，状況が変化する。これが，ロール・プレイングのおもしろさですね。投稿のときは，必ず解答もつけてください。お願いします。

影：ふ一っ，やっと解けたよ！



タムヤン・スゴイヤーのプログラム・リスト

```
 10 REM
 20 REM ﾀﾑﾔﾝ ｽｺﾞｲﾔｰ
 30 REM
 40 REM @@@ ｼｮｷｾｯﾃｲ 1 @@@@@@@
 50 CLEAR :RANDOMIZE :DIM H1(5),H2(5),X0(2),Y0(2),C1(2),W$(2),P1(2),P2(2),K(2)

 60 CALL $E14F:LET C=$E890
 70 LET CURSOR=10,22:PRINT "ｵﾏﾁﾆ ﾅｯﾃ":POKE C,0
 80 REM @@@ ﾏｯﾌﾟﾃﾞｰﾀ ﾘｰﾄﾞ @@@
 90 LET K$=CHR$($60,$60,1,$9,$A,8,8,8,1,$F,1,$C,1,$F,$A,8,8,8,1,$E,1,8,1,$E)
100 LET C$=CHR$($20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20)
110 LET M$=CHR$($60,$60,$60,$A,8,8,8,$60,$98,$60,$A,8,8,8,$60,$60,$60)
120 FOR I=0 TO 18 STEP 3
130 LET CURSOR=1,I:PRINT K$;:LET CURSOR=28,I:PRINT K$;
140 NEXT I
150 LET X5=4:LET Y5=0:LET Q=0:LET Q1=0
160 FOR I=0 TO 34:READ A0$:LET A0=VAL("$"+A0$)
170 FOR J=7 TO 0 STEP -1
180 IF A0>=2^J THEN LET A0=A0-2^J:GOTO 200
190 LET CURSOR=X5,Y5:PRINT C$;:LET X5=X5+3:GOTO 210
200 LET CURSOR=X5,Y5:PRINT K$;:LET X5=X5+3
210 IF X5>25 THEN LET X5=4:LET Y5=Y5+3
220 IF Y5<21 THEN GOTO 260
230 IF I<7 THEN LET CURSOR=25,9:PRINT M$;
240 LET Y5=0:POKE $3B,$01,$00,$03,$9F,$2E+Q,Q1:CALL $F009
250 LET Q=Q+2:LET Q1=Q1+$A0:IF Q1>$FF THEN LET Q=Q+1:LET Q1=Q1-$100
260 NEXT J
270 NEXT I
280 MUSIC T1Q1V4P9Uﾄ
290 REM @@@ ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃｲｷﾞ @@@@@
300 LET T$=CHR$($8F,$85,$8E,$A,8,8,8,$86,$22,$86,$A,8,8,8,$58,$85,$58)
310 LET A$=CHR$($8F,$85,$8E,$A,8,8,8,$86,$14,$86,$A,8,8,8,$58,$85,$58)
320 LET G$=CHR$($94,$85,$94,$A,8,8,8,$86,$85,$86,$A,8,8,8,$8C,$85,$8D)
330 LET B$=CHR$($8F,$41,$8E,$A,8,8,8,$88,$22,$8A,$A,8,8,8,$8C,$91,$8D)
340 LET H$=CHR$($8F,$80,$8E,$A,8,8,8,$86,$F6,$86,$A,8,8,8,$8C,$85,$8D)
350 LET S$=CHR$($84,$91,$8E,$A,8,8,8,$92,$8D,$90,$A,8,8,8,$8C,$93,$8D)
360 LET S1$=CHR$($84,$89,$83,$A,8,8,8,$8A,$78,$88,$A,8,8,8,$8C,$91,$8D)
370 LET A1$=CHR$($89,$91,$89,$A,8,8,8,$8A,$14,$88,$A,8,8,8,$8C,$85,$8D)
380 LET F$=CHR$($92,$9D,$90,$A,8,8,8,$86,$20,$86,$A,8,8,8,$81,$85,$82)
390 LET B1$=CHR$($9D,$9D,$9D,$A,8,8,8,$9D,$9D,$9D,$A,8,8,8,$9D,$9D,$9D)
400 REM @@@ ﾀｲﾄﾙ @@@@@@@@@@@@
410 POKE C,6:CLEAR
420 LET CURSOR=8,5:PRINT "ﾐﾆ･ﾛｰﾙﾌﾟﾚｲﾝｸﾞｹﾞｰﾑ"
430 LET CURSOR=5,7:PRINT "[ﾀ ﾑ ﾔ ﾝ ･ ｽ ｺﾞ ｲ ﾔ ｰ]"
440 LET CURSOR=15,11:PRINT "A  FIGHT"
450 LET CURSOR=14,12:PRINT ",+."
460 LET CURSOR=15,13:PRINT "Z  SPACE"
470 LET CURSOR=10,16:PRINT "PUSH [S] KEY"
480 POKE C,5:LET CURSOR=10,11:PRINT T$;
490 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 490
500 REM @@@ ｼｮｷｾｯﾃｲ 2 @@@@@@@
510 LET X=13:LET Y=17:LET X1=0:LET Y1=0:LET P=100
520 LET Y0(1)=3:LET Y0(2)=31:LET X9=0:LET Y9=0:LET F1=0:LET N=0
530 LET Q=$33:LET Q1=$40:LET Q2=$35:LET Q3=$DF
540 FOR I=1 TO 5
550 LET H1(I)=INT(RND(8))*3+4
560 LET H2(I)=INT(RND(29))+3
570 IF PEEK($2E00+H2(I)*$60+H1(I))=$60 THEN GOTO 550
580 NEXT I
590 FOR I=1 TO 2
600 LET X0(I)=INT(RND(8))*3+4
610 IF PEEK($2E00+Y0(I)*$60+X0(I))=$60 THEN GOTO 600
620 LET C1(I)=4:LET P1(I)=300:LET K(I)=40:LET W$(I)=G$
630 NEXT I
640 LET S0=0:LET S1=0:LET S2=0:LET S3=0:LET S4=0
650 LET S5=0:LET S6=0:LET S7=0:LET S8=0
660 REM @@@ ｽﾃｰｼﾞ @@@@@@@@@@@
670 CLEAR :POKE C,1:POKE $3B,$33,$40,$35,$DF,$01,$00:CALL $F009
680 POKE C,7:LET CURSOR=1,22:PRINT "ﾓﾁﾓﾉ"
690 LET CURSOR=21,22:PRINT "POWER:";P;
700 POKE C,5:LET CURSOR=X,9:PRINT T$:REM MUSIC T1Q1V5:GOTO 750
```

★このトナカイもうおとなかい？マンガよまんが？クレーンをもってきてくれーん！ぼうやいっしょに遊ぼうや！おかしかったら笑ってクダサイ！（富山市・**シャレの天才12才**）……【**影：**100点あげるよ！まいったぜー!!】

```
710 MUSIC T1Q1V5P5ﾄP3ﾄP7ｿP3ｿｿｿｿﾌｿｿﾌｿP9ﾐP5ﾚP3ﾚP7ﾗP3ﾗﾗﾗﾗｿﾗﾗｿﾗP9ﾌ
720 MUSIC P5ｿP3ｿP7UﾄP4UﾄUﾄUﾄｼUﾄP9ｼP5ﾌP3ﾌP7ｼP4ｼｼｼﾗｼP6ﾗｿｿ
730 MUSIC P3ｿﾗｼP7UﾄP4UﾄUﾄUﾄｼUﾄP9UﾚP5UﾐP3UﾐP7UﾐP4UﾐUﾐUﾐUﾚUﾐP6UﾚUﾄUﾄ
740 REM @@@ ﾀﾑﾔﾝ ｲﾄﾞｳ @@@@@@@
750 LET A=ASC(INKEY$)
760 IF A=$20 THEN GOTO 1660
770 IF S0=1 THEN GOTO 1690
780 IF A=0 THEN GOTO 1020
790 LET X1=((A=$2E)-(A=$2C))*3
800 LET Y1=(A=$5A)-(A=$41)
810 IF (X1=0)*(Y1=0) THEN GOTO 1020
820 LET CURSOR=X+X1,9+Y1*3:IF CURSOR$<>CHR$($20) THEN GOTO 1390
830 IF (X+X1=4)*(Y+Y1=31)*(S1=0) THEN LET S2=1
840 IF (X+X1=4)*(Y+Y1=18)*(S6=2) THEN LET S6=3
850 IF (A=$5A)+(A=$41) THEN GOTO 920
860 REM LEFT & RIGHT
870 LET CURSOR=X,9:PRINT C$;
880 LET X=X+X1:POKE C,5
890 LET CURSOR=X,9:PRINT T$;:MUSIC P0ｼ
900 IF S5=1 THEN LET P=P-10:GOTO 1020
910 LET P=P-2:GOTO 1020
920 REM UP & DOWN
930 LET Q1=Q1+((A=$5A)-(A=$41))*$60
940 IF Q1>$FF THEN LET Q=Q+1:LET Q1=Q1-$100
950 IF Q1<0 THEN LET Q=Q-1:LET Q1=Q1+$100
960 LET Q2=Q+2:LET Q3=Q1+$9F:IF Q3>$FF THEN LET Q2=Q2+1:LET Q3=Q3-$100
970 POKE C,1:POKE $3B,Q,Q1,Q2,Q3,$01,$00:CALL $F009
980 LET Y=Y+Y1:POKE C,5
990 LET CURSOR=X,9:PRINT T$;:MUSIC P0ｼ
1000 IF S5=1 THEN LET P=P-10:GOTO 1020
1010 LET P=P-2
1020 REM @@@ ﾃｷ ｲﾄﾞｳ @@@@@@@@
1030 IF S8=1 THEN GOTO 1210
1040 IF S0=1 THEN GOTO 1070
1050 IF F1=1 THEN LET F1=0:GOTO 1070
1060 LET F1=1:GOTO 1210
1070 FOR I=1 TO 2
1080 LET X9=SGN(X-X0(I))*3:LET Y9=SGN(Y-Y0(I))
1090 IF (X<>X0(I)+X9)+(Y<>Y0(I)+Y9) THEN GOTO 1150
1100 LET CURSOR=X,9:POKE C,$75:PRINT T$;:MUSIC P0Uｼ
1110 POKE C,5:LET CURSOR=X,9:PRINT T$;
1120 IF S5=1 THEN GOTO 1200
1130 IF S3=1 THEN LET P=P-K(I)/2:GOTO 1200
1140 LET P=P-K(I):GOTO 1200
1150 IF PEEK($2E00+X0(I)+X9+(Y0(I)+Y9)*$60)<>$20 THEN LET X9=0:LET Y9=0
1160 IF (Y-Y0(I)>3)+(Y0(I)-Y>3) THEN GOTO 1200
1170 LET CURSOR=X0(I),(Y0(I)-Y)*3+9:PRINT C$;
1180 LET X0(I)=X0(I)+X9:LET Y0(I)=Y0(I)+Y9
1190 LET CURSOR=X0(I),(Y0(I)-Y)*3+9:POKE C,C1(I):PRINT W$(I);
1200 NEXT I
1210 REM @@@ ﾌﾙｰﾁｪ･ﾊﾟﾜｰ･ｿﾉﾎｶ @
1220 FOR I=1 TO 5
1230 IF (Y-H2(I)>3)+(H2(I)-Y>3) THEN GOTO 1250
1240 LET CURSOR=H1(I),(H2(I)-Y)*3+9:POKE C,2:PRINT H$;
1250 NEXT I
1260 IF P>1000 THEN LET P=1000
1270 IF (Y>14)*(Y<22)*(S2=1) THEN LET CURSOR=4,(18-Y)*3+9:POKE C,6:PRINT S$;
1280 IF (Y<7)*(S4=1) THEN LET CURSOR=4,(3-Y)*3+9:POKE C,6:PRINT S1$;
1290 IF (Y>27)*(S6=3) THEN LET CURSOR=4,(31-Y)*3+9:POKE C,6:PRINT A1$;
1300 IF (Y>13)*(Y<21)*(S7=1) THEN LET CURSOR=16,(17-Y)*3+9:POKE C,7:PRINT F$;
1310 LET CURSOR=21,22:POKE C,7:PRINT "POWER:";P;" ";
1320 IF P>0 THEN GOTO 740
1330 REM @@@ GAME OVER @@@@@@@
1340 FOR I=7 TO 0 STEP -1
1350 POKE C,I:POKE $3B,Q,Q1,Q2,Q3,$01,$00:CALL $F009
1360 MUSIC Q3P5Dﾄ:NEXT I:MUSIC Q1P9R
1370 POKE C,2:LET CURSOR=8,10:PRINT "TAMUYAN IS.DEAD!"
1380 MUSIC P3DﾄDBﾄP7DﾄP3DﾚDBﾚP7DﾚP3DﾚDBﾚP5DﾚP9DBﾄRRR:GOTO 400
1390 REM $$$ ﾅﾆｶ ﾆ ﾌﾞﾂｶｯﾀ $$$$
1400 IF (X+X1=25)*(Y+Y1=3)*(S8=1) THEN GOTO 1920
1410 IF CURSOR$=CHR$($60) THEN GOTO 1020
1420 LET Z=0:FOR I=1 TO 2
1430 IF (X+X1<>X0(I))+(Y+Y1<>Y0(I)) THEN GOTO 1490
1440 LET CURSOR=X,9:POKE C,$75:PRINT T$;:MUSIC P0Uｼ
1450 POKE C,5:LET Z=1:LET CURSOR=X,9:PRINT T$;
1460 IF S5=1 THEN GOTO 1490
1470 IF S3=1 THEN LET P=P-K(I)/2:GOTO 1490
1480 LET P=P-K(I)
1490 NEXT I
1500 IF Z=1 THEN GOTO 1020
1510 LET Z=0:FOR I=1 TO 5
1520 IF (X+X1=H1(I))*(Y+Y1=H2(I)) THEN LET Z=I:LET P=P+50:MUSIC P0Uｼ:IF S6<2 TH
EN LET S6=0
1530 NEXT I
1540 IF Z=0 THEN GOTO 1570
1550 LET H1(Z)=INT(RND(8))*3+4:LET H2(Z)=INT(RND(28))+3
1560 IF PEEK($2E00+H2(Z)*$60+H1(Z))=$60 THEN GOTO 1550
1570 IF (X+X1<>4)+(Y+Y1<>18)+(S2<>1) THEN GOTO 1590
1580 LET S2=0:LET S1=1:MUSIC P0UﾄUﾐUｿ:LET CURSOR=6,21:POKE C,6:PRINT S$;
1590 IF (X+X1<>4)+(Y+Y1<>3)+(S4<>1) THEN GOTO 1610
1600 LET S4=0:LET S3=1:MUSIC P0UﾄUﾐUｿ:LET CURSOR=10,21:POKE C,6:PRINT S1$;
1610 IF (X+X1<>4)+(Y+Y1<>31)+(S6<>3) THEN GOTO 1630
1620 LET S6=0:LET S5=1:MUSIC P0UﾄUﾐUｿ:LET CURSOR=14,21:POKE C,6:PRINT A1$;
1630 IF (X+X1<>16)+(Y+Y1<>17)+(S7<>1) THEN GOTO 1650
1640 LET S7=0:LET S8=1:MUSIC P0UｿUﾗUｼ:LET CURSOR=18,21:POKE C,7:PRINT F$;
1650 GOTO 850
1660 REM $$$ FIGHT MODE $$$$$$
1670 IF S0=1 THEN LET S0=0:LET P1(1)=P2(1):LET P1(2)=P2(2):MUSIC P0ｼﾄ:GOTO 1020

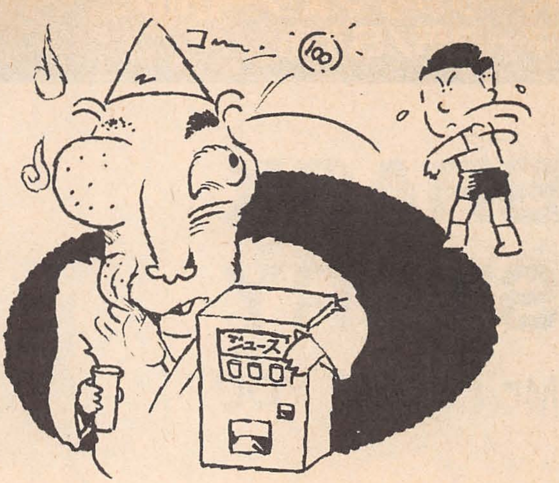
1680 LET S0=1:LET P2(1)=P1(1):LET P2(2)=P1(2):MUSIC P0ﾄｼ
1690 FOR I=1 TO 2
1700 IF P1(I)<1 THEN GOSUB 1760
1710 IF (X-X0(I)>3)+(X-X0(I)<-3)+(Y-Y0(I)>1)+(Y-Y0(I)<-1) THEN GOTO 1750
1720 LET CURSOR=X0(I),(Y0(I)-Y)*3+9:POKE C,$70+C1(I):PRINT W$(I);
1730 MUSIC P0Dﾄ:IF S1=1 THEN LET P1(I)=P1(I)-100
1740 POKE C,C1(I):LET CURSOR=X0(I),(Y0(I)-Y)*3+9:PRINT W$(I);
1750 NEXT I:GOTO 1020
1760 REM $$$ ｱﾀﾗｼｲ ﾃｷ $$$$$$$$
1770 LET CURSOR=X0(I),(Y0(I)-Y)*3+9:POKE C,$72:PRINT B1$;
1780 MUSIC P0DﾄDﾐDｿDBｿDBﾐDBﾄ:POKE C,7
1790 LET CURSOR=X0(I),(Y0(I)-Y)*3+9:PRINT C$;
1800 IF (C1(I)=3)*(S3=0) THEN LET S4=1
1810 IF (C1(I)=3)*(S5=0)*(S6<3) THEN LET S6=S6+1
1820 LET N=N+1
1830 IF N<11 THEN LET W$(I)=G$:LET C1(I)=4:LET P1(I)=300:LET K(I)=40:GOTO 1870
1840 IF N<21 THEN LET W$(I)=B$:LET C1(I)=3:LET P1(I)=800:LET K(I)=120:GOTO 1870

1850 LET W$(I)=A$:LET C1(I)=2:LET P1(I)=1200:LET K(I)=180
1860 IF N>29 THEN LET S7=1
1870 LET X0(I)=INT(RND(8))*3+4
1880 LET Y0(I)=INT(RND(28))+3
1890 IF PEEK($2E00+X0(I)+Y0(I)*$60)=$60 THEN GOTO 1870
1900 LET P2(I)=P1(I)
1910 RETURN
1920 REM @@@ ?!?!?!?!?!?! @@@@
1930 POKE C,1:LET CURSOR=25,9:PRINT CHR$(1,$F,1,$F,1,$F);:MUSIC P3DﾄP9Uﾄ
1940 LET CURSOR=25,9:PRINT CHR$($20,$20,$20);:MUSIC P3DﾄP9Uﾄ
1950 LET CURSOR=25,10:PRINT CHR$(1,$F,9,1,$F);:MUSIC P3DﾄP9Uﾄ
1960 LET CURSOR=25,10:PRINT CHR$($20,9,$20);:MUSIC P3DﾄP9Uﾄ
1970 LET CURSOR=25,11:PRINT CHR$(1,$F,1,$F,1,$F);:MUSIC P3DﾄP9Uﾄ
1980 LET CURSOR=25,11:PRINT CHR$($20,$20,$20);:MUSIC P3DﾄP9UﾄRR
1990 POKE C,7:LET CURSOR=25,9:PRINT F$;
2000 POKE C,2:LET CURSOR=26,10:PRINT CHR$($98);:MUSIC P5ｿP9UﾄP7UﾄUﾐP9UｿUｿT3P9Uｿ
T1
2010 CLEAR :POKE C,5:LET CURSOR=13,9:PRINT T$;
2020 POKE C,7:LET CURSOR=16,9:PRINT F$;
2030 LET CURSOR=17,10:PRINT CHR$($22);:LET CURSOR=12,7:PRINT "THE  END";
2040 MUSIC P5ｿP3ｿP8UﾄP6ｿUﾄP5UﾄP3ｼP5UﾄP7ｼP6ﾗP8UﾚP5UﾚP3UﾄP5UﾚP3Uﾄ
2050 MUSIC P3UﾄUﾄUﾄｼUﾄｼP6ﾗP3UﾄUﾚUﾐP8UﾌP5UﾌP3UｿP5UﾌP3UｿP9Uﾗ
2060 MUSIC P5UｼP3UｼP8UｼP5UﾗP3UｿP5UﾌP3UﾐP3UﾚUﾚUﾚUﾄｼﾗP6ｿ
2070 MUSIC P5ﾄP3ﾄP8ｿP3ﾗﾗﾗﾗｼUﾄP9UﾚP5UﾐP3UﾐP8UﾐP5UﾐP3UﾐP5UﾄP3UﾚT3P9UﾄT1RRR
2080 GOTO 400
2090 REM $$$ ﾏｯﾌﾟ ﾃﾞｰﾀ $$$$$$$
2100 DATA FF,FF,FF,58,0B,58,63
2110 DATA 28,AA,02,5C,51,74,22
2120 DATA 42,42,43,42,46,98,22
2130 DATA 23,00,82,86,8C,18,30
2140 DATA 00,FD,00,55,FF,FF,FF
```


★○△□×■……この暗号が解けた人は，ＯＦに送ってください。(神奈川県横浜市・**山本真也11才**)……【**影**：むむっ，またもや新しい世代の動きが感じられる。しょくん!!ニッポンの将来は100ワットのDr. のヘッドだ!】

コイン スロー
COIN THROW

MOCHI

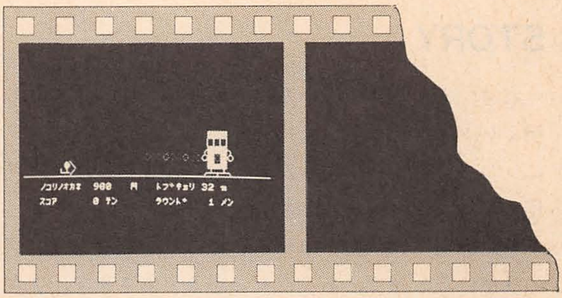


あなたは，お墓の近くの自動販売機にジュースを買いにいきました。ところが，販売機はおばけに乗っ取られていたのです。

そこで，あなたは販売機にお金を投げ，ジュースを飲むのです。販売機の穴と，飛ぶ距離の合ったところでお金を投げてください。

遊びかた

PF5 で，お金を投げます。1回入ると1面クリアで，得点は2点。35mのときにお金を投げると，飛行機が飛んで，100円増えます！



《写真1》エイッ!! キミの腕前はどのくらい？

COIN THROWのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1,,1:WIDTH40:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/5
20 CLS:COLOR 7:A=1000:B=0:C=1:X=31:U=100:GOTO 680
30 CLS:FOR I=0 TO 39
40 LOCATEI,19:PRINT"ゑ":NEXT I
50 LOCATE3,20:PRINT"ﾉｺﾘﾉｵｶﾈ          ｴﾝ"
60 LOCATE3,22:PRINTUSING"ｽｺｱ     ### ﾃﾝ";B
70 LOCATE22,20:PRINT"ﾄﾌﾞｷｮﾘ      m"
80 LOCATE22,22:PRINTUSING"ﾗｳﾝﾄﾞ ### ﾒﾝ";C:GOTO 120
90 E=RND(1)*1:IF E=0 THEN X=X+1:GOTO 100  ELSE X=X-1:GOTO 100
100 IF X=33 THEN X=X-1:GOTO 110 ELSE IF X=25 THEN X=X+1:GOTO 110
110 POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,224
120 COLOR 5:LOCATEX,13:PRINT"  あああ  "
130 LOCATEX,14:PRINT" きききき  "
140 LOCATEX,15:PRINT" しあああす "
150 LOCATEX,16:PRINT" へあ あへ "
160 LOCATEX,17:PRINT"  あ区あ  "
170 LOCATEX,18:PRINT" しπあπす "
180 LOCATE5,15:PRINT"    "
190 COLOR 7:LOCATE5,16:PRINT"  ふ  "
200 LOCATE5,17:PRINT" しあす "
210 LOCATE5,18:PRINT" へがい "
220 D=RND(1)*7+28
230 LOCATE29,20:PRINTUSING"##";D
240 LOCATE10,20:PRINTUSING" ####";A
250 KEY (5) ON
260 FOR V=1 TO U
270 ON KEY (5) GOSUB 300
280 NEXT V:GOTO 90
290 GOTO 90
300 LOCATE5,16:PRINT"へふ "
310 LOCATE5,17:PRINT"せあす"
320 LOCATE5,18:PRINT"くπお"
330 LOCATE5,16:PRINT"    "
340 LOCATE5,17:PRINT"  ふま "
350 LOCATE5,18:PRINT" こπ/ "
360 FOR W=8 TO D
370 LOCATEW,16:PRINT" へ":POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,225
380 NEXT W
390 IF D=35 THEN 400 ELSE 470
400 FOR O=0 TO 37
410 COLOR 6:LOCATE O,5:PRINT"たり"
420 NEXT O
430 FOR J=1 TO 10
440 COLOR 6:LOCATE10,5+J:PRINT"ふ":LOCATE10,5+J:PRINT" ":NEXT J
450 FOR AB=0 TO 39:LOCATEAB,5:PRINT" ":NEXT AB
460 A=A+100:COLOR 6:GOTO 220
470 IF W=X+3 THEN 490 ELSE 480
480 A=A-100:LOCATEW,16:PRINT"  ":IF A=0 THEN 630 ELSE 90
490 LOCATE5,16:PRINT"     "
500 LOCATE5,17:PRINT"     "
510 LOCATE5,18:PRINT"     "
520 LOCATEX-3,16:PRINT" ふ日"
530 LOCATEX-3,17:PRINT" あぞ"
540 LOCATEX-3,18:PRINT"きが "
550 FOR O=1 TO 200:NEXT O
560 B=B+2:U=U-6:IF U=-1 THEN U=U+1:GOTO 570 ELSE 570
570 CLS:C=C+1:IF C=100 THEN 600 ELSE 580
580 IF C=30 OR C=60 OR C=90 THEN 590 ELSE 30
590 POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,225:A=A+100:GOTO 30
600 FOR S=1 TO 80
610 COLOR RND(1)*6+1:PRINT"  ｵﾒﾃﾞﾄｳ !!   100 ﾒﾝ ｸﾘｱ !!   "
620 NEXT S:FOR N=1 TO 200:NEXT N:GOTO 650
630 CLS:FOR Q=1 TO 25:BEEP:COLOR RND(1)*6+1:PRINT"                    GAME  OVER  "
640 NEXT Q
650 KEY (5) OFF
660 CLS:COLOR 7:LOCATE15,12:PRINT"THE    END"
670 LOCATE15,10:PRINT "ｱﾅﾀﾉｽｺｱ";B:END
680 FOR M=1 TO 30
690 LINE(320,100)-(RND(1)*639,RND(1)*199),PSET,RND(1)*6+1,B
700 POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,225
710 NEXT M
720 COLOR 14:LOCATE14,7:PRINT" C O I N "
730 COLOR 4:LOCATE10,11:PRINT" あああ あ あ あああ あああ あとなあ "
740 LOCATE10,12:PRINT"  あ  あああ あ市あ あ あ あ鉛にあ  "
750 LOCATE10,13:PRINT"  あ  あ あ あ な あああ あ  あ  "
760 COLOR 15:LOCATE13,16:PRINT" PUSH SPC KEY "
770 COLOR 7:LOCATE 15,19:PRINT" by MOCHI "
780 IF INKEY$=" " THEN 30 ELSE 780
```

★毎月11日になると，ボクはヒーローになる。なぜでしょう。(福岡県粕屋郡・宇宙人15才)……【影：きまってるぜ，ベーマガを持って学校へいくんだろ。編：へえーっ，たまには影さんも…。影：はっきりいえよな！】

ベーシックマスターLIII/
マーク5/S1用

BRACK STORY

ブラック ストーリー

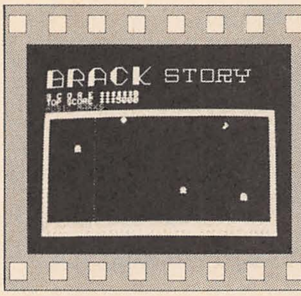
Mr.I LOVE YOU



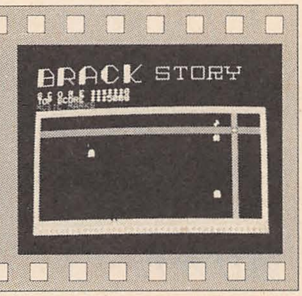
STORY

君は，ある人気スターの熱狂的ファンで，誰よりも早くレコードを手に入れたくて，ある日○○レコードにレコードを盗みにいった。しかし，そこにはレーザ砲，エネルギー弾の防御装置があった。

さあ，君は20枚のレコードを盗みだせるか。ピンクの物体は殺し屋で，あなたをつかまえにきます。♪がレコードです。



《写真1》左上のレコードを盗め！



《写真2》エネルギー弾には気をつけましょう

How to play

移動は，[9]で右斜め上，[7]で左斜め上，[1]で左斜め下，[3]で右斜め下です。

レコードは，殺し屋に取られたり，エネルギー弾に当ったり，レーザ砲にやられると，なくなります。

《リスト1》キャラクタ定義のリスト

```
100 DIM CHR(7):WIDTH 40
110 FOR A=1 TO 7:READ X:CHR(A)=X:NEXT
120 POKE &HFFE9,1:POKE &HFFEA,2:GOSUB 190
130              POKE &HFFEA,4:GOSUB 190
140              POKE &HFFEA,1:GOSUB 190
150 POKE &HFFE9,0:POKE &H116,32
160 FOR A=1 TO 21 STEP 3:O=O+1
170 LOCATE  A,10:PRINT CHR$(CHR(O))
180 NEXT:POKE &H116,7:END
190 FOR A=1 TO 7:X=&HA000+CHR(A)*8:FOR B=X TO X+7
200 READ S:POKE B,S:NEXT:NEXT
210 X=&HA100:FOR B=X TO X+7:POKE B,0:NEXT
220 RETURN
230 DATA 234,232,236,120,253,237, 32
240 DATA  36,126,153,255,255,126,126,255
250 DATA  24, 24, 24, 24, 60, 60, 60, 60
260 DATA   0, 36, 66, 24, 24, 66, 36, 00
270 DATA 255,165,195,153,153,195,165,255
280 DATA  60,126,153,195,195,231,255,165
290 DATA 153, 90, 60,231,231, 60, 90,153
300 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
310 DATA   0,  0,  0,126,255,126,  0,231
320 DATA  24, 24, 90, 90, 90,219,129,189
330 DATA  24, 60,126,231,231,126, 60, 24
340 DATA 255,129,129,129,129,129,129,255
350 DATA   0,  0, 24, 60, 60, 24,  0,  0
360 DATA 153, 66, 24,165,165, 24, 66,153
370 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
380 DATA   0,  0, 36,  0,  0,  0,  0,  0
390 DATA   0,  0, 66, 66, 66,195,129,189
400 DATA   0, 36, 66,  0,  0, 66, 36,  0
410 DATA   0,126,126,102,102,126,126,  0
420 DATA  60,126,231,219,219,231,255,165
430 DATA   0,  0, 24, 60, 60, 24,  0,  0
440 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
```



★ワープロを使いこなせるようになると，人からワープロだ!!といわれるようになる。(神奈川県横浜市・パソコンboy 13才)……【影：パソコンを使いこなせない人はパーマンだ。編集長：影くんはパーマン2号だ。】

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

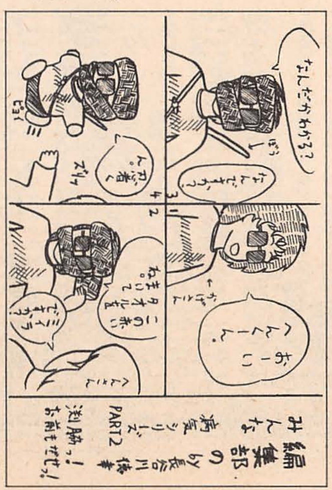
```
100 'ろろろろ START ろろろろ
110 SCREEN ,,1:WIDTH 40:GOSUB 1730
120 RANDOMIZE (TIME)/4:DEFINT A-Z
130 COLOR 7:CLS:H=5000:DEFFNS(X,Y)=SCREEN(X,Y)
140 'ろろろろ DEMO. ろろろろ
150 TI$(1)="あえま あえま とえま とえま あ ほ  くおけくおけくおけくおけあ あ"
160 TI$(2)="あおおいあ年年いあ年年いあ    あほ   こおけ が が がうあさこあさ"
170 TI$(3)="あ年年いあ ま あ  いに年ほ あま年  こおさ π こおさπこさ π "
180 CLS:FOR I=7 TO 17
190 LINE(I-7, I)-(28-I,24-I),"つ",(RND*6)+1,B
200 NEXT
210 FOR I=1 TO 3
220 COLOR 1:PRINT LEFT$ (TI$(I),20);
230 COLOR 6:PRINT RIGHT$(TI$(I),15)
240 NEXT
250 LOCATE 28, 7
260 POKE &H116,32
270 PRINT "は";:COLOR 7:PRINT "... ニャーゴ";
280 LOCATE 28, 9
290 POKE &H116,32
300 PRINT "ね";:COLOR 7:PRINT "... ハイパー";
310 LOCATE 28,11
320 POKE &H116,32
330 PRINT "ふ";:COLOR 7:PRINT "... サラガーム";
340 LOCATE 28,13
350 POKE &H116,32
360 PRINT "x";:COLOR 7:PRINT "... ナチュラル";
370 LOCATE 28,15
380 POKE &H116,32
390 PRINT "ん";:COLOR 7:PRINT "... チロチロ";
400 LOCATE 28,17
410 POKE &H116,32
420 PRINT "へ";:COLOR 7:PRINT "... BOMB";
430 LOCATE  3,18:PRINT "しおす   しおす
440 LOCATE  3,19:PRINT "が7が   が9が
450 LOCATE  3,20:PRINT "せおそ   せおそ
460 LOCATE  3,21:PRINT "しおす   しおす
470 LOCATE  3,22:PRINT "が1が   が3が  This prgram is made
480 LOCATE  3,23:PRINT "せおそ   せおそ     by Mr. I Love You (C)
490 COLOR 4:LOCATE  8,24
500 PRINT "Hit [S] key to start";:COLOR 7
510 S$=INKEY$:IF S$="" THEN 510
520 IF INSTR("Ss",S$)=0 THEN 510
530 'ろろろろ GAME START ろろろろ
540 RESTORE1810:GOSUB 1770
550 S=0:NX=19:NY=15:MU=0:SR=0:HIP=0:HO=0
560 TX(1)= 1:TY(1)= 8:TX(2)=38:TY(2)=22
570 SAM=0:CLS:RANDOMIZE (TIME/4)+H
580 LINE( 0, 7)-(39,23),"※",5,B
590 LINE( 0,24)-(39,24),"※",5
600 LOCATE 1,24:POKE &H116,32
610 PRINT "xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx";
620 FOR I=1 TO 2
630 LOCATE TX(I),TY(I):PRINT "ん"
640 NEXT:LOCATE NX,NY:PRINT "は":COLOR 7
650 LOCATE  0, 0:COLOR 6
660 FOR I=1 TO 3:PRINT TI$(I):NEXT
670 COLOR 7:LOCATE  0, 4
680 PRINT USING "S C O R E **#####";S
690 PRINT USING "TOP SCORE **#####";H
700 LOCATE  0, 6:COLOR 2:PRINT "MUSIC MARKS"
710 COLOR 7:LOCATE 16,14:PRINT "Ready !"
720 FOR I=1 TO 500:M$=INKEY$:NEXT:BEEP
730 LOCATE 16,14:PRINT "       "
740 M$=INKEY$
750 IF M$="7" THEN HO=1
760 IF M$="9" THEN HO=2
770 IF M$="1" THEN HO=3
780 IF M$="3" THEN HO=4
790 IF NY=<8  THEN ON HO GOSUB 840,850,840,850
800 IF NY=>22 THEN ON HO GOSUB 860,870,860,870
810 IF NX=<1  THEN ON HO GOSUB 870,870,850,850
820 IF NX=>38 THEN ON HO GOSUB 860,860,840,840
830 GOTO 880
840 HO=3:RETURN
850 HO=4:RETURN
860 HO=1:RETURN
870 HO=2:RETURN
880 COLOR 7:ON HO GOSUB 900,910,920,930
890 GOTO 940
900 LOCATE NX,NY:PRINT " ":NX=NX-1:NY=NY-1:RETURN
910 LOCATE NX,NY:PRINT " ":NX=NX+1:NY=NY-1:RETURN
920 LOCATE NX,NY:PRINT " ":NX=NX-1:NY=NY+1:RETURN
930 LOCATE NX,NY:PRINT " ":NX=NX+1:NY=NY+1:RETURN
940 IF FNS(NX,NY)=ASC("ん") THEN 1600
950 IF FNS(NX,NY)=ASC("ろ") THEN S=S+(CO*100):MU=0:SAM=SAM+1
960 POKE &H116,32
970 LOCATE NX,NY:PRINT "は"
980 FOR I=1 TO 2
990 IF RND(1)<.5 GOTO 1010
1000 YO=0:XO=SGN(NX-TX(I)):GOTO 1020
1010 XO=0:YO=SGN(NY-TY(I))
1020 COLOR 7:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT " "
1030 TX(I)=TX(I)+XO:TY(I)=TY(I)+YO
1040 IF FNS(TX(I),TY(I))=ASC("は") THEN 1600
1050 IF FNS(TX(I),TY(I))=ASC("ろ") THEN MU=0
1060 POKE &H116,32:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT "ん"
1070 NEXT:COLOR 7
1080 IF SR=0 THEN SRY=8:SR=1:SRX=(RND(1)*37)+1:GOTO 1130
1090 IF SR=2 OR SRY=22 THEN 1160
1100 IF SR=1 AND RND(1)<.15 THEN SR=2:POKE &H116,32:LOCATE SRX,SRY:PRINT "へ":COL
OR 7:GOTO 1150
1110 LOCATE SRX,SRY:PRINT " "
1120 SRY=SRY+1
1130 POKE &H116,32
1140 LOCATE SRX,SRY:PRINT "ふ":COLOR 7
1150 GOTO 1290
1160 LINE( 1,SRY)-(38,SRY),"※",6
1170 LINE(SRX, 8)-(SRX,22),"※",6
1180 POKE &H116,32:LOCATE SRX,SRY
1190 PRINT "へ":COLOR 7:RESTORE 1840:GOSUB 1770
1200 IF SRX=NX OR SRY=NY THEN 1600
1210 IF SRX=MUX OR SRY=MUY THEN MU=0
1220 IF TX(1)=SRX OR TY(1)=SRY THEN TX(1)= 1:TY(1)= 8
1230 IF TX(2)=SRX OR TY(2)=SRY THEN TX(2)=38:TY(2)=22
1240 FOR I=1 TO 200:NEXT
1250 LINE( 1,SRY)-(38,SRY)," ",6
1260 LINE(SRX, 8)-(SRX,22)," ",6
1270 LOCATE SRX,SRY:PRINT " ":SR=0
1280 FOR I=1 TO 2:POKE &H116,32:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT "ん":NEXT:COLOR 7
1290 IF HIP=2 THEN 1350
1300 IF RND(1)<.25 AND HIP=1 THEN HIP=2:COLOR 2:LOCATE HIX,22:PRINT ":":COLOR 7
1310 IF HIP=0 THEN HIX=(RND(1)*37)+1:HIP=1
1320 IF HIP=0 THEN 1450
1330 POKE &H116,32:LOCATE HIX,23:PRINT "ね";:COLOR 7
1340 GOTO 1450
1350 LINE(HIX,22)-(HIX,8),":",2
1360 IF HIX=NX THEN 1600
1370 FOR I=1 TO 200:NEXT:RESTORE 1830:GOSUB 1770
1380 IF MUX=HIX THEN MU=0
1390 IF TX(1)=HIX THEN TX(1)= 1:TY(1)= 8
1400 IF TX(2)=HIX THEN TX(2)=38:TY(2)=22
1410 FOR I=1 TO 2:POKE &H116,32:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT "ん":NEXT:COLOR 7
1420 LINE(HIX,22)-(HIX,8)," ",2
1430 COLOR 5:LOCATE HIX,23:PRINT "※"
1440 HIP=0
1450 IF MU=0 THEN CO=(RND(1)*6)+1:MUX=(RND(1)*37)+1:MUY=(RND(1)*13)+8:GOSUB 1540
1460 IF MU=0 THEN 1480
1470 LOCATE MUX,MUY:COLOR CO:PRINT "ろ"
1480 LOCATE  0, 4:COLOR 7
1490 PRINT USING "S C O R E **#####";S
1500 LOCATE 12, 6
1510 COLOR 14:PRINT STRING$(SAM,"ろ");:COLOR 7
1520 IF SAM=20 THEN 1560
1530 GOTO 740
1540 IF (MUX MOD 2=1 AND MUY MOD 2=1) OR (MUX MOD 2=0 AND MUY MOD 2=0) THEN MU=1
1550 RETURN
1560 LOCATE 10, 8:COLOR 6
1570 PRINT "Congratulations !!"
1580 RESTORE 1850:GOSUB 1770
1590 FOR I=1 TO 200:NEXT
1600 POKE &H116,32
1610 LOCATE NX,NY:PRINT "へ"
1620 COLOR 5
1630 LOCATE  4,13:PRINT "とえま とえま あまほいあええ  とえま あ き あええ あえま
1640 LOCATE  4,14:PRINT "あ 年 あ年年いあ  いあえ   あ  いあ き あえ  あ年年い
1650 LOCATE  4,15:PRINT "に年ほ あ  いあ  いあ年年  に年ほ に年ほ あ年年 あ ま
1660 RESTORE 1880:GOSUB 1770
1670 COLOR 7:LOCATE 12,22:PRINT "Play again!(Y/N) "
1680 IF S>H THEN H=S
1690 I$=INKEY$
1700 IF I$="Y" THEN 140
1710 IF I$="N" THEN CLS:COLOR 7:PRINT "see you again!!":PRINT "Be going to top s
core":END
1720 GOTO 1690
1730 FOR I=&H7000 TO &H701E:READ A$
1740 POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
1750 DATA FF,FF,B6,70,00,C6,00,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD
1760 DATA C6,FF,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD,4A,26,E7,39
1770 READ SL,SO:IF SL=-1 OR SO=-1 THEN 1800
1780 POKE &H7000,SL:POKE &H7001,SO:EXEC &H7002
1790 GOTO 1770
1800 RETURN
1810 DATA 255,133,200,135,216,100,150, 95,125, 80
1820 DATA 255,135,200,133,150,100,216, 95, -1, -1
1830 DATA 125,200,125,255, -1, -1
1840 DATA 100,255,255,255, -1, -1
1850 DATA 155,222,155,110,155,220,155,110,155,120
1860 DATA 105,250,155,140,155,250,155,140,155,150
1870 DATA 155,200,155,220,155,240,155,255, -1, -1
1880 DATA 250,120,160,250,155,255,115,115,222,222
1890 DATA 111,222,222,111,111,111, 55,111, -1, -1
```

by 河野弘



評…私からもお願いネ!(つぐ美)

by 長谷川徳幸



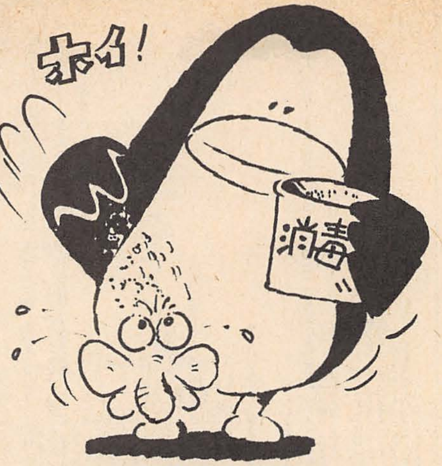
評…それでもマジメ!(編)

★うちの弟は，ベーマガ買ってもOFしか読まない。おかげで私は，プログラムを作れるようになった。弟とベーマガに感謝!(宮城県仙台市・ごんちゃん16才)……【編：こうやっていっしょうけんめい書いててよかった!!】

マイコンピュータテレビC1/
ファミリーコンピュータ用

ファイター フライ・ランド

村本　寿明



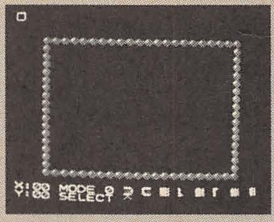
ある日，ペンペンは，ハエさんの国に迷いこんでしまいました。腹ペコのペンペンは，ハエさんを食べなければなりませんが，消毒してからでないと食べることができない上に，さわることもできないのです。もし，さわってしまえば体が弱ってしまいます。それに，食べないでいても，死んでしまいます。

ゲーム進行について……

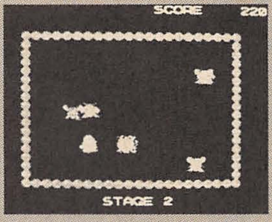
RUNでスタートです。コントローラー[I]でペンペンを上下左右に動かし，[A]ボタンで消毒薬を吹きかけます。ハエさんに消毒薬がかかると一定時間白くなり，そのときにハエさんを食べることができます。

ハエさんを食べないで一定時間たつか，ハエさんにさわると体が弱って色が変わり，最後には死んでしまいます。消毒薬を吹きだすと，それだけ速く体が弱ってしまうので，よくねらってハエさんに吹きかけてください。

画面は，適当に作ってください。



《写真1》BGグラフィックはこれを参考に！



《写真2》おーっと，PENPENの攻撃だ！

ファイターフライ・ランドのプログラム・リスト

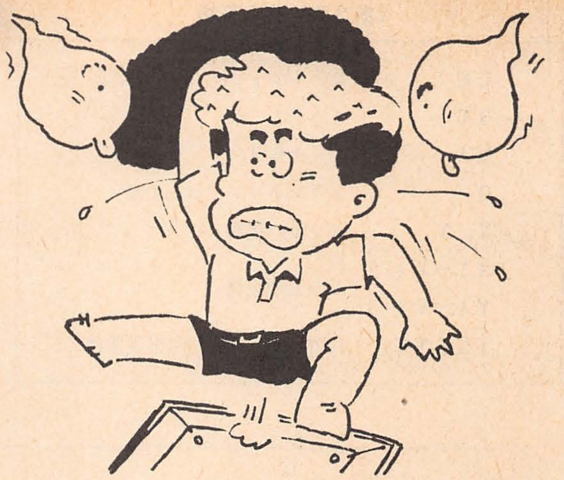
```
10 CLS:CGEN2:CGSET1,2:PALETS
 3,0,48,32,16:SPRITEON:DIMA(
5),B(5):PLAY"T2M1V3"
20 VIEW:LOCATE16,0:PRINT"SCO
RE":GOSUB600:I=6:P=4:Q=3:R=1
:T=55:U=0:X=9:Y=120:GOSUB510
:PLAY"O3F3D2ABAGFDFG3G4":LOC
ATE11,22:PRINT"STAGE";M+1
25 P=1:M=M+1:Z=Z-(M<6):Q=0:G
=0:U=30:F=Z+1:FORI=0TOZ:A(I)
=1:B(I)=3-(I>1)*4:Y=80+(I MO
D2)*80:X=50-(I>1)*150:GOSUB3
10:NEXT:R=3
30 Q=Q+1:FORI=0TOZ:K=STICK(0
):IFK=8ANDYPOS(6)>55THENR=1:
GOSUB400
31 IFK=4ANDYPOS(6)<170THENR=
5:GOSUB400
32 IFK=2ANDXPOS(6)>40THENR=7
:GOSUB400
33 IFK=1ANDXPOS(6)<200THENR=
3:GOSUB400
35 IFA(I)=0THEN120
40 IFABS(XPOS(I)-XPOS(6))>12
ORABS(YPOS(I)-YPOS(6))>12THE
N80
50 IFA(I)=3THENA(I)=0:ERAI:S
=S+M*10:GOSUB600:P=P+(P>1):Q
=0:F=F-1:PLAY"O3C2":ON SGN(F
)+1 GOTO170,120
60 P=P+1:Q=0:IFP<4THENGOSUB4
00:PLAY"O4D2":GOTO120
70 I=5:NEXT:ERA0,1,2,3,4,5:L
OCATE10,11:PRINT"GAME OVER":
PLAY"O3G5F3E2DC5":END
80 IFABS(XPOS(I)-XPOS(7))<14
ANDABS(YPOS(I)-YPOS(7))<14AN
DG=1THENA(I)=3:B(I)=(R+4)MOD
8:GOSUB300:S=S+M:GOSUB600:PL
AY"O2G2"
100 Y=YPOS(I):X=40:IFXPOS(I)
>X THENX=200:IFXPOS(I)<X THE
NX=XPOS(I):Y=60:IFYPOS(I)>Y
THENY=170:IFYPOS(I)<Y THEN10
4
102 B(I)=(B(I)+4)MOD8:GOSUB3
10
104 Y=(RND(3)-1)*(RND(12-(M>
5)*2)+4-(M>5)*2):X=0:IFB(I)M
OD4=1THENSWAPX,Y
106 IFABS(XPOS(I)+X-120)>80O
RABS(YPOS(I)+Y-115)>55THENX=
-X:Y=-Y
108 POSITIONI,XPOS(I)+X,YPOS
(I)+Y
110 IFMOVE(I)=0THENA(I)=1:B(
I)=(R+4)MOD8:GOSUB300
120 IFQ>U THENQ=0:GOTO60
130 IFG=0ANDSTRIG(0)=8THENQ=
Q+5-(M>5)*5:G=1:DEFMOVE(7)=S
PRITE(10,R,2,30,0,3):POSITIO
N7,XPOS(6),YPOS(6):MOVE7:PLA
Y"O4E2"
140 IFMOVE(7)=0THENG=0:ERA7
160 NEXT:GOTO30
170 ERA7:PAUSE20:ERA6:PLAY"O
3C2EGBO4C3CR6":CLS:I=0:P=4:Q
=7:R=1:T=80:U=0:X=230:Y=150:
GOSUB510:PLAY"O2G3DA2":P=2:T
=55:I=1:GOSUB510:PLAY"BAGFEG
DFA5
180 I=0:P=4:Q=3:T=3:GOSUB500
:I=2:P=10:U=3:T=40:X=80:Y=15
0:GOSUB510:PLAY"R2O3B2R6":P=
2:I=1:Q=0:U=3:T=80:GOSUB500:
ERA2:PLAY"O2D1GE2"PAUSE90:ER
A0,1:GOTO20
300 X=XPOS(I):Y=YPOS(I)
310 DEFMOVE(I)=SPRITE(2,B(I)
,RND(3)+3,30,0,A(I)):POSITIO
NI,X,Y:MOVEI:RETURN
400 X=XPOS(6):Y=YPOS(6)
410 DEFMOVE(6)=SPRITE(4,R,2,
3,0,P):POSITION6,X,Y:MOVE6:R
ETURN
500 X=XPOS(I):Y=YPOS(I)
510 DEFMOVE(I)=SPRITE(P,Q,R,
T,0,U):POSITIONI,X,Y:MOVEI:R
ETURN
600 LOCATE27-LEN(STR$(S)),0:
PRINTS;"0":RETURN
```

★蚊が風船を刺したら，割れるだろうか？…(新潟県南魚沼郡・星野正晴15才)……【影：そぼくな疑問だ。でも疑問を持つことはいいことだぞ。編：あれ？影さんでも疑問が？影：なぜ私はこんなに人気者なんだろう。】

マイコンピュータテレビC1/
ファミリーコンピュータ用

トランポリン・マリオ

谷本伸太郎



C-1

あそびかた

RUNするとタイトル画面がでて，スタート・ボタンを押すとゲームが始まります。

コントローラーの左右で隣のトランポリンに移ります。画面の左右から飛んでくる火の玉にふれたり，左右の壁にぶつかるとマリオが1人減ります。残りのマリオがいなくなるとGAME OVERです。

マリオがトランポリンで1回はねるごとに10点，天井にタッチすると100点です。それとPLAY中，ある状態になるとスペシャル・フラグがでて，それを取るとマリオが1人増えます。

このゲームはタイトルが表示されているときにセレクト・ボタンを押すと火の玉のスピードの速さが変えられます（LEVEL 1…上級ー速い 2…中級ー普通 3…初級ー遅い）。

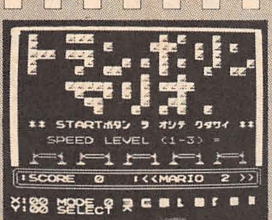
最後に…

タイトル画面が複雑で非常にわかりづらいので，無理に同じ位置に書く必要はありません。(2, 1), (2, 15), (26, 15), (26, 1)の点の中に書けばOKです。

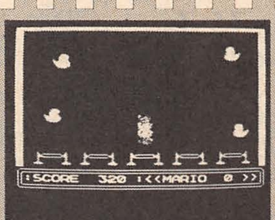
プログラムは，ファミリーBASIC V3を使っている人以外は，メモリがいっぱいなのであまり手を加えないほうがよいでしょう。このプログラムはわかりやすく，改造しやすいので，V3を使っている人は火の玉に反撃できるようびしばし改造してください。

《第1表》プログラムのしくみ

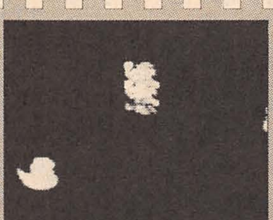
行	内容
10～60	タイトル画面用
70～90	初期設定
100～150	キャラクタ定義
200～340	マリオの移動
400～460	火の玉の移動
500～530	火の玉に当たったか
630	カベに当たったか
650	スコアの表示
700～720	スペシャル・フラグについて
900～930	やられたときの処理
940	GAME OVER
1000	マリオ残りの表示



《写真1》BGグラフィックはこのように！



《写真2》マリオがトランポリンでジャンプする



《写真3》天井にタッチすると高得点だ！

★ある日，僕が友人にベーマが貸してと言ったら『ベーゴマ』を貸してくれた。（栃木県足利市・西中ありくん13才）
……【編：私がベーマが持ってる？って話をしてたら，カメを持ってきた人がいた。ハイ，ベーガメだろだって。】

《第2表》主な変数

LE	スピード・レベル
SC	スコア
MA	マリオ残り
Q	トランポリンではねた数
X，Y	マリオの座標
X1〜X4 Y1〜Y4	火の玉の座標
TX，TY	スペシャル・フラグの出現座標

CHECKER FLAG

編：このゲームは難しいですね。パターンをみつけないとスコアがのびませんよ。

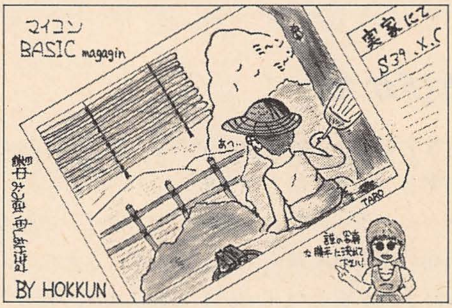
Dr.D：しかし，ファミリーBASICを使えば，カンタンにおもしろいゲームが作れてしまうから，よけいにアイデアが重要になってくるな。

編：レベルまでついているところがこのゲームのいいところですね。おもしろい！

トランポリン・マリオのプログラム・リスト

```
10 VIEW:LE=3
20 T=STRIG(0)
30 IF T=2 THEN BEEP:LE=LE+1:
IF LE=4 THEN LE=1
40 LOCATE23,14:PRINT LE
50 IF T<>1 THEN 20
60 FOR I=1 TO 15:LOCATE1,I:P
RINT"
  ":PLAY"T1O3C0AC":NEXT
70 SPRITEON:CGSET1,0
80 MA=2:SC=0
90 X=13:Y=10:X1=25:X2=25:X3=
1:X4=1:F=1:E=0:C=0:D=0:G=1
100 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=C
HR$(12)+CHR$(13)+CHR$(14)+CH
R$(15)
110 DEFSPRITE1,(3,1,0,0,0)=C
HR$(24)+CHR$(25)+CHR$(26)+CH
R$(27)
120 DEFSPRITE2,(3,1,1,1,0)="
ーナネヌ"
130 DEFSPRITE3,(3,1,1,1,0)="
ーナネヌ"
140 DEFSPRITE4,(3,1,1,0,0)="
ナーヌネ"
150 DEFSPRITE5,(3,1,1,0,0)="
ナーヌネ"
200 IF G=1 THEN 320
210 IF C=1 THEN D=D+1:ON D G
OSUB 260,260,270,280,280,290
:GOTO 300
220 S=STICK(0)
230 IF S=1 THEN E=1:C=1
240 IF S=2 THEN E=-1:C=1
250 GOTO 310
260 F=-1:RETURN
270 F=0:RETURN
280 F=1:RETURN
290 F=1:D=0:G=1:C=0:E=0:RETU
RN
300 X=X+E:GOTO 320
310 IF Y=0 THEN G=1:F=1:Q=0:
PLAY"O4G":SC=SC+100
320 IF Y=15 THEN G=0:F=-1:PL
AY"O3C0":SC=SC+10:Q=Q+1
330 Y=Y+F
340 SPRITE0,X*8+16,Y*8+24
400 H=H+1:IF H<>LE THEN 460
410 H=0:X1=X1+1:X2=X2+1:X3=X
3-1:X4=X4-1
420 IF X1>25 THEN X1=1:Y1=RN
D(7)+8
430 IF X2>25 THEN X2=2:Y2=RN
D(8)+1
440 IF X3<1 THEN X3=26:Y3=RN
D(7)+8
450 IF X4<1 THEN X4=25:Y4=RN
D(8)+1
460 SPRITE2,X1*8+16,Y1*8+24:
SPRITE3,X2*8+16,Y2*8+24:SPRI
TE4,X3*8+16,Y3*8+24:SPRITE5,
X4*8+16,Y4*8+24
500 IF ABS(X-X1)<2 AND ABS(Y
-Y1)<2 THEN 900
510 IF ABS(X-X2)<2 AND ABS(Y
-Y2)<2 THEN 900
520 IF ABS(X-X3)<2 AND ABS(Y
-Y3)<2 THEN 900
530 IF ABS(X-X4)<2 AND ABS(Y
-Y4)<2 THEN 900
630 IF X=1 OR X=25 THEN 900
650 LOCATE8,19:PRINT SC
700 IF Z=1 THEN 720
710 IF Q=20 THEN TX=RND(5)*5
+3:TY=RND(6)+4:LOCATE TX,TY:
PRINT"S":CHR$(199):Z=1
720 IF X=TX AND Y=TY THEN MA
=MA+1:PLAY"O4C3EGCEG":GOSUB1
000:Z=0:LOCATE TX,TY:PRINT"
 ":TX=0:TY=0
800 GOTO 200
900 BEEP:PAUSE10
910 SPRITE0:Y=Y+1:SPRITE1,X*
8+16,Y*8+16:PAUSE7:IF Y<>17
THEN 910
920 PLAY"O1C4":PAUSE100:SPRI
TE1:MA=MA-1:IF MA=-1 THEN 94
0
930 GOSUB1000:GOTO 90
940 LOCATE9,7:PRINT"GAME OVE
R!":PAUSE150:RUN
1000 LOCATE22,19:PRINT MA:Q=
0:RETURN
```

by HOKKUN



評…風流な絵だ。いなかを思いだすなー(編)

by Mr.エラー



評…な，なさけない！でもどこのシーン？(影)

★僕はなんと，OF，イラスト，プログラムの3種同時攻撃をした。その中でいくつ載るか楽しみだ。(静岡県島田市・**新野恵貴14才**)……【**影**：まずは，OFで登場だな。でも，あとの二つはそう簡単には…。グハハハハ。】

THE TOWER OF Dr.D
（ザ タワー オブ）

佐藤　賢一



ここは，デンパ王国。平和な日々が続くこの王国に，一大事が起こった。大臣のDr.Dがツグミ姫を人質に取って，王国を滅ぼそうとしているのだ。

そこで，ヘンシューチョー大王に命令を受けたカゲは，黄金のヨロイを身につけ，1人Dr.Dの塔に向かうのだった。

遊びかた

黄金の駄士カゲを操作して，ツグミ姫を救えばよいのですが…。

キーは，[P]を押すと上，[.]を押すと下，[L]を押すと左，[;]を押すと右に移動し，[SHIFT]を押すと剣がでます。また，剣をだした状態で壁を押すと，剣がmattock(つるはし)となり壁がこわれますが，3回しか使えないので有効に使ってください。

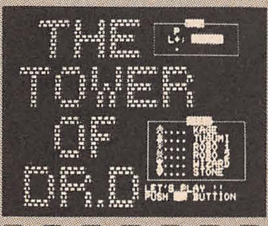
エネルギーは1500与えられていますが，なにもしなくても減るので，機敏に行動してください。また，塔内の敵にやられると相手に応じてエネルギーが減っていきます。Wizardの投げる呪文に対しては，剣をだしていれば防げます。

ツグミ姫を救う方法は，ROBO－1を1回やっつけるとワープして白くなり，もう1回やっつけると宝石に化けます。その宝石を二つ取ると監禁されている牢屋の扉が出現するので，そこまでいってください。ついたら扉の方向のボタンを押すと，ツグミ姫がでてきます。そこで，1面クリアです。

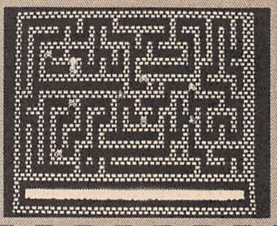
エネルギーが0になるとGAME OVER。また，ROBO－2とWizardは，やっつけられません。

P.S.

いまさらながら，プログラムの長さには反省しますが，このゲームには必要十分だとも思っています。とくに苦労したのは，ROBO－2の動作です。



《写真1》タイトル画面



《写真2》複雑な迷路での闘いがはじまる

THE TOWER OF Dr.Dのプログラム・リスト

```
40 PRINT"■"
50 VR=1024:CR=55296:SID=54272:V1=SI:V2=SI+7
60 DIMW(19,10),V(19,10),L(50),H(50),LO(50),MS$(10)
61 POKE53280,0:POKE53281,0
62 POKESI+24,15
65 POKEV1+5,0:POKEV1+6,240
70 POKEV2+5,48:POKEV2+6,240
95 GOSUB4000:GOTO2600
100 REM ++ MAZE SAKUSEI ++
110 H=19:V=10
120 X=INT(RND(1)*H+1)
150 PRINT"■";
160 Q=0:Z=0
165 FORI=1TOH+1
171 PRINTCHR$(149)"■■";
180 NEXT
195 C=1:W(X,1)=C:C=C+1
200 R=X:S=1:GOTO260
210 IFR<>HTHEN240
215 IFS<>VTHEN230
220 R=1:S=1:GOTO250
230 R=1:S=S+1:GOTO250
240 R=R+1
250 IFW(R,S)=0THEN210
260 IFR=1THEN530
265 IFW(R-1,S)<>0THEN530
270 IFS=1THEN390
280 IFW(R,S-1)<>0THEN390
290 IFR=HTHEN330
300 IFW(R+1,S)<>0THEN330
310 ONINT(RND(1)*3+1)GOTO790,820,860
330 IFS<>VTHEN340
334 IFZ=1THEN370
338 Q=1:GOTO350
340 IFW(R,S+1)<>0THEN370
350 ONINT(RND(1)*3+1)GOTO790,820,910
```

★影さん，サインください。バグ退散のお札として，末長く代々使わせていただきます。（神奈川県相模原市・志村健太郎）……【つぐ美：だれでも書ける影さんサインの書きかた――バッテンひとつにチョンチョンひとつ。】

```
370 ONINT(RND(1)*2+1)GOTO790,820
390 IFR=HTHEN470
400 IFW(R+1,S)<>0THEN470
405 IFS<>VTHEN420
410 IFZ=1THEN450
415 Q=1:GOTO430
420 IFW(R,S+1)<>0THEN450
430 ONINT(RND(1)*3+1)GOTO790,860,910
450 ONINT(RND(1)*2+1)GOTO790,860
470 IFS<>VTHEN490
480 IFZ=1THEN520
485 Q=1:GOTO500
490 IFW(R,S+1)<>0THEN520
500 ONINT(RND(1)*2+1)GOTO790,910
520 GOTO790
530 IFS=1THEN670
540 IFW(R,S-1)<>0THEN670
545 IFR=HTHEN610
547 IFW(R+1,S)<>0THEN610
550 IFS<>VTHEN560
552 IFZ=1THEN590
554 Q=1:GOTO570
560 IFW(R,S+1)<>0THEN590
570 ONINT(RND(1)*3+1)GOTO820,860,910
590 ONINT(RND(1)*2+1)GOTO820,860
610 IFS<>VTHEN630
620 IFZ=1THEN660
625 Q=1:GOTO640
630 IFW(R,S+1)<>0THEN660
640 ONINT(RND(1)*2+1)GOTO820,910
660 GOTO820
670 IFR=HTHEN740
680 IFW(R+1,S)<>0THEN740
685 IFS<>VTHEN700
690 IFZ=1THEN730
695 Q=1:GOTO830
700 IFW(R,S+1)<>0THEN730
710 ONINT(RND(1)*2+1)GOTO860,910
730 GOTO860
740 IFS<>VTHEN760
750 IFZ=1THEN780
755 Q=1:GOTO770
760 IFW(R,S+1)<>0THEN780
770 GOTO910
780 GOTO1000
790 W(R-1,S)=C
800 C=C+1:V(R-1,S)=2:R=R-1
810 IFC=H*V+1THEN1010
815 Q=0:GOTO260
820 W(R,S-1)=C
830 C=C+1
840 V(R,S-1)=1:S=S-1:IFC=H*V+1THEN1010
850 Q=0:GOTO260
860 W(R+1,S)=C
870 C=C+1:IFV(R,S)=0THEN880
875 V(R,S)=3:GOTO890
880 V(R,S)=2
890 R=R+1
900 IFC=H*V+1THEN1010
905 GOTO530
910 IFQ=1THEN960
920 W(R,S+1)=C:C=C+1:IFV(R,S)=0THEN940
930 V(R,S)=3:GOTO950
940 V(R,S)=1
950 S=S+1:IFC=H*V+1THEN1010
955 GOTO260
960 Z=1
970 IFV(R,S)=0THEN980
975 V(R,S)=3:Q=0:GOTO1000
980 V(R,S)=1:Q=0:R=1:S=1:GOTO250
1000 GOTO210
1010 FORJ=1TOV
1011 PRINT"▪";
1012 FORI=1TOH
1013 IFV(I,J)<2THEN1030
1020 PRINT"  ";
1021 GOTO1040
1030 PRINT" ▪";
1040 NEXT
1041 PRINT"▪";
1043 FORI=1TOH
1045 IFV(I,J)=0THEN1060
1050 IFV(I,J)=2THEN1060
1051 PRINT"▪ ";
1052 GOTO1070
1060 PRINT"▪▪";
1070 NEXT
1071 PRINT"▪▪";
1072 NEXT
1080 FORI=0TO39:POKEVR+I+800,73:POKECR+800+I,9
1082 POKEVR+I+960,73:POKECR+960+I,9:NEXT
1085 FORI=21TO24:POKEVR+I*40,73:POKECR+I*40,9:POKEVR+39+40*I,73:POKECR+39+40*I,9
1087 NEXT
1100 REM ++ SHOKI SETTEI ++
1105 GOSUB3000
1110 GOSUB3050
1130 GOSUB3300
1160 EN=1500:MA=3:SU=0:DF=0
1200 REM +++ KAGE IDOU +++
1210 P=PEEK(197)
1220 DX=(P=42)-(P=50):DY=(P=41)-(P=44)
1235 IF(PEEK(VR+D+DX+40*DY)=73)*(PEEK(653))THEN1245
1240 GOTO1250
1245 IF(MA>0)*(MX+DX>0)*(MX+DX<38)*(MY+DY>0)*(MY+DY<20)THENMA=MA-1:GOTO1260
1250 IFPEEK(VR+D+DX+40*DY)=73THENDX=0:DY=0
1260 D1=MX+40*MY:MX=MX+DX:MY=MY+DY:D=MX+40*MY
1280 IFPEEK(VR+D)=75THENSC=SC+500:SO=SO+1
1290 IFPEEK(VR+D)=77THENGOTO2400
1295 IF(PEEK(VR+D)=80)THENEN=EN-100:GOSUB2100
1300 EN=EN-1+(PEEK(653)=1)*10
1305 IFEN<0THEN2500
1310 IF(SO=2)*(DF=0)THENGOSUB3200
1370 POKEVR+D1,32:POKECR+D1,0
1380 POKEVR+D,70+PEEK(653):POKECR+D,7
1400 REM +++ ROBO-1 IDOU +++
1405 J=INT(RND(1)*4+1):IFMF(J)=0THEN1600
1407 Q=VR+DM(J)
1410 E1=SGN(MX-MX(J))*INT(RND(1)*3+1)
1415 IF(Q-VR+E1<39)+(Q-VR+E1>839)+(PEEK(Q+E1)=73)+(PEEK(Q+E1)=77)THENE1=0
1420 E2=SGN(MY-MY(J))*INT(RND(1)*3+1)
1425 IF(Q-VR+E1<39)+(Q-VR+E1>839)+(PEEK(Q+E2*40)=73)+(PEEK(Q+E2*40)=77)THENE2=0
1430 IF(E1<>0)*(E2<>0)THENE1=0
1440 DE(J)=MX(J)+MY(J)*40:MX(J)=MX(J)+E1:MY(J)=MY(J)+E2:DM(J)=MX(J)+40*MY(J)
1450 IFPEEK(VR+DM(J))=71THENGOSUB2200:MF(J)=MF(J)-1:SC=SC+100
1455 IFPEEK(VR+DM(J))=70THENEN=EN-150:GOSUB2100
1460 POKEVR+DE(J),32:POKECR+DE(J),0
1470 POKEVR+DM(J),72:POKECR+DM(J),MF(J)
1475 IFMF(J)=0THENGOSUB2300
1600 REM +++ ROBO-2 IDOU +++
1602 N=INT(RND(1)*5):FORJ=N+1TON+2
1604 IFPEEK(VR+DF(J)+TX(J)+40*TY(J))=77THENTX(J)=-TX(J):TY(J)=-TY(J)
1605 IFABS(TX(J))<ABS(TY(J))THEN1700
1610 REM + MOVE---X +
1620 Q=VR+DF(J):M=73
1630 IF(PEEK(Q+TX(J))=M)*(PEEK(Q+40)=M)*(PEEK(Q-40)=M)THENTX(J)=-TX(J):TY(J)=0
1640 DL(J)=FX(J)+40*FY(J):FX(J)=FX(J)+TX(J):FY(J)=FY(J)+TY(J)
1642 DF(J)=FX(J)+40*FY(J)
1645 Q=VR+DF(J)
1655 IFTX(J)>0THEN1658
1656 IFPEEK(Q-40)<>73THENTX(J)=0:TY(J)=-1
1657 GOTO1660
1658 IFPEEK(Q+40)<>73THENTX(J)=0:TY(J)=1
1660 IF(PEEK(Q+TX(J))=73)*(PEEK(Q+40)<>73)*(PEEK(Q-40)=73)THENTX(J)=0:TY(J)=1
1670 IF(PEEK(Q+TX(J))=73)*(PEEK(Q+40)=73)*(PEEK(Q-40)<>73)THENTX(J)=0:TY(J)=-1
1680 GOTO1780
1700 REM + MOVE---Y +
1710 Q=VR+DF(J):M=40*TY(J)
1720 IF(PEEK(Q+M)=73)*(PEEK(Q+1)=73)*(PEEK(Q-1)=73)THENTX(J)=0:TY(J)=-TY(J)
1730 DL(J)=FX(J)+40*FY(J):FX(J)=FX(J)+TX(J):FY(J)=FY(J)+TY(J)
1732 DF(J)=FX(J)+40*FY(J)
1735 Q=VR+DF(J):M=40*TY(J)
1745 IFTY(J)>0THEN1755
1750 IFPEEK(Q+1)<>73THENTX(J)=1:TY(J)=0
1752 GOTO1760
1755 IFPEEK(Q-1)<>73THENTX(J)=-1:TY(J)=0
1760 IF(PEEK(Q+M)=73)*(PEEK(Q+1)=73)*(PEEK(Q-1)<>73)THENTX(J)=-1:TY(J)=0
1770 IF(PEEK(Q+M)=73)*(PEEK(Q+1)<>73)*(PEEK(Q-1)=73)THENTX(J)=1:TY(J)=0
1780 IF(PEEK(VR+DF(J))=70+PEEK(653))THENEN=EN-250:GOSUB2100
1785 POKEVR+DL(J),32:POKECR+DL(J),0
1790 POKEVR+DF(J),80:POKECR+DF(J),5
1795 NEXT
1900 REM +++ WIZARD +++
1905 WX=INT(RND(1)*39):WY=INT(RND(1)*19)
1910 Q3=WX+40*WY:Q4=VR+Q3
1915 IF(PEEK(Q4)=73)+(PEEK(Q4)=77)+(PEEK(Q4)=75)THEN2000
1925 REM +++ JUMON HASSHA +++
```



★ビジネスショーでパックマンの袋を買ったら，電波新聞社の人が「袋を袋に入れる，オモシロイナ！」と１人でウケテいた。（愛知県名古屋市・**ちゃっくん20才**）……**【影：人は彼を，パックマン（袋男）と呼んでいる！】**

```
1930 E3=INT(RND(1)*3-1):E4=INT(RND(1)*3-1):IF(E3<>0)*(E4<>0)THENE3=0
1935 IF(E3=0)*(E4=0)THEN2000
1940 SX=WX:SY=WY
1945 DS=SX+40*SY:SX=SX+E3:SY=SY+E4:SD=SX+40*SY:Q=VR+DS:Q1=VR+SD
1947 POKEV1+4,33:POKEV1+1,100-A1
1950 IF(PEEK(Q)=73)+(PEEK(Q)=77)+(PEEK(Q)=75)THEN1955
1955 IF(PEEK(Q1)=73)+(PEEK(Q1)=77)+(PEEK(Q1)=75)THEN1980
1960 IFPEEK(VR+SD)=70THENEN=EN-200:GOSUB2100
1965 POKEVR+D,70+PEEK(653)
1970 POKEVR+Q3,79:POKECR+Q3,4:POKEVR+DS,32:POKECR+DS,0:POKEVR+SD,69:POKECR+SD,4
1975 A1=A1+3:GOTO1945
1980 POKEVR+DS,32:POKECR+DS,0:DS=0:SD=0:POKEVR+Q3,32:POKECR+Q3,0
1985 POKEV1+4,32:A1=0
2000 REM +++ SCORE PRINT +++
2005 SC$=STR$(SC):O=LEN(SC$)
2010 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■SCORE "LEFT$("000000",7-O)RIGHT$(SC$,O-1)
2015 EN$=STR$(EN):O=LEN(EN$)
2020 PRINTTAB(14)"■■ ENERGY "LEFT$("0000",5-O)RIGHT$(EN$,O-1)
2025 MA$=STR$(MA):O=LEN(MA$)
2030 PRINTTAB(26)"■■ MATTOCK "LEFT$("000",4-O)RIGHT$(MA$,O-1)
2040 GOTO1200
2100 REM +++ ENERGY +++
2110 FORI=5TO15:POKEV1+4,17:POKEV1+0,0:POKEV1+1,I:POKEV1+4,16:NEXT:RETURN
2200 REM +++ ROBO-1 WARP +++
2210 POKEV1+0,0:POKEV1+1,255:FORN=0TO15:POKEV1+4,33:POKEV1+4,32:NEXT
2220 MX(J)=INT(RND(1)*39):MY(J)=INT(RND(1)*20):DM(J)=MX(J)+40*MY(J)
2230 IF(PEEK(VR+DM(J))=73)+(PEEK(VR+DM(J))=77)THEN2220
2240 RETURN
2300 REM +++ ROBO-1 SHINU +++
2310 MX(J)=INT(RND(1)*39):MY(J)=INT(RND(1)*20):DM(J)=MX(J)+40*MY(J)
2320 IF(PEEK(VR+DM(J))=73)+(PEEK(VR+DM(J))=77)THEN2310
2330 POKEVR+DM(J),75:POKECR+DM(J),1
2340 RETURN
2400 REM +++ ROUND CLEAR +++
2410 POKEVR+D,78:POKECR+D,3:RO=RO+1:SC=SC+INT(EN/2)
2420 FORI=0TO19:FORJ=0TO10:W(I,J)=0:V(I,J)=0:NEXT:NEXT:GOTO100
2500 REM +++ GAME OVER +++
2505 PRINT"■""■■■■■■■■■■ ...    ...   .   .  ......■■■■■■■";
2510 PRINT"■■■■■■■    .   .  . .. .. .   .   ■■■■■■■";
2515 PRINT"■■■■■■■    .    ..... . . .  ....  ■■■■■■■";
2520 PRINT"■■■■■■■    .   .   . .  .  .      ■■■■■■■";
2525 PRINT"■■■■■■■ ...    .   . .     .  .....■■■■■■■";
2530 PRINT"■■■■■■■■ ...   .     .  .....  .... ■■■■■■■";
2535 PRINT"■■■■■■■    .   .    .   .        .■■■■■■■";
2540 PRINT"■■■■■■■    .   .    .   ....   ....■■■■■■■";
2545 PRINT"■■■■■■■    .   . .  .   .        . .■■■■■■■";
2550 PRINT"■■■■■■■ ...     .      .....  .  . ■■■■■■■";
2555 FORI=23TO31:POKEV2+0,L(I):POKEV2+1,H(I):POKEV2+4,33:FORT=0TOLO(I)*4:NEXT
2560 POKEV2+4,32:NEXT:FORT=0TO1500:NEXT
2600 REM +++ DEMO +++
2605 PRINT"■■"
2610 FOR I=1TO3
2630 L=LEN(MS$(I))
2640 FORJ=1TOL:FORT=0TO100:NEXT
2650 PRINTLEFT$("■■■■■■■■■■■■■"+MS$(I),J+I+13)
2660 NEXT
2670 NEXT
2700 PRINT"■"
2705 PRINT"    ..... .  . .....    ┌────■KEY■────┐
2710 PRINT"      .   .  . .        │  ■P■        │
2715 PRINT"      .   ..... ....    │  ■+; ■SHIFT■ │
2720 PRINT"      .   .  . .        │  ■.■        │
2725 PRINT"      .   .  . .....    └─────────────┘
2730 PRINT
2735 PRINT" ..... ...  .   . ..... .... "
2740 PRINT"   .  .   . .   . .     .   ."
2745 PRINT"   .  .   . . . . ....  .... "
2750 PRINT"   .  .   . .. .. .     .  . "
2755 PRINT"   .   ...  .   . ..... .   ."
2760 PRINT
2765 PRINT"      ... ....     ┌─────■CAST■─────┐"
2770 PRINT"      .  . .       │ ■■.... KAGE■    │"
2775 PRINT"      .  . ...     │ ■■.... TUGUMI■  │"
2780 PRINT"      .  . .       │ ■■.... ROBO 1■  │"
2785 PRINT"      ...  .       │ ■■.... ROBO 2■  │"
2790 PRINT"                   │ ■■.... WIZARD■  │"
2795 PRINT" .... ....  ....   │ ■.... STONE■    │"
2800 PRINT" .  . .  .   .     └─────────────────┘"
2805 PRINT" .  . ....   .  .  ■LET'S PLAY !!■"
2810 PRINT" .  . .  .   .  .  ■PUSH ■F1■ BUTTION■"
2815 PRINT" ....  .   . ...."
2820 GETA$
2830 IFA$=CHR$(133)THENSC=0:GOTO2840
```

```
2835 GOTO2820
2840 FORI=1TO22:POKEV2+0,L(I):POKEV2+1,H(I)
2850 POKEV2+4,17:FORT=0TOLO(I)*4:NEXT:POKEV2+4,16:NEXT:PRINT"■":GOTO2400
3000 REM +++ MAN POSITION +++
3010 MX=INT(RND(1)*39):MY=INT(RND(1)*20+1)
3020 IFPEEK(VR+MX+40*MY)=73THEN3010
3030 RETURN
3050 REM +++ ROBO-1 POSITION +++
3060 FORI=1TO4
3070 MX(I)=INT(RND(1)*39):MY(I)=INT(RND(1)*20):DM(I)=MX(I)+40*MY(I)
3080 IFPEEK(VR+DM(I))=73THEN3070
3090 IF25>(MX-MX(I))↑2+(MY-MY(I))↑2THEN3070
3100 MF(I)=2
3105 POKEVR+DM(I),72:POKECR+DM(I),MF(I)
3110 NEXT
3120 RETURN
3200 REM +++ DOOR POSITION +++
3205 DF=1
3210 DP=INT(RND(1)*36+1)+40*INT(RND(1)*18+1)
3220 IFPEEK(VR+DP)=73THENPOKEVR+DP,77:POKECR+DP,1:RETURN
3230 GOTO3200
3300 REM +++ ROBO-2 POSITION +++
3310 FORJ=1TO6
3315 TX(J)=0:TY(J)=0
3320 FX(J)=INT(RND(1)*39):FY(J)=INT(RND(1)*19):DF(J)=FX(J)+40*FY(J)
3330 IFPEEK(VR+DF(J))=73THEN3320
3340 POKEVR+DF(J),80:POKECR+DF(J),5
3350 REM +++ DICIDE DIRECTION +++
3355 IF(PEEK(VR+DF(J)+1)=73)*(PEEK(VR+DF(J)-1)=73)THEN3370
3360 TX(J)=(-1)↑INT(RND(1)*2):IFPEEK(VR+DF(J)+TX(J))=73THENTX(J)=-TX(J)
3365 GOTO3380
3370 TY(J)=(-1)↑INT(RND(1)*2)
3372 IFPEEK(VR+DF(J)+40*TY(J))=73THENTY(J)=-TY(J)
3380 NEXT
3390 RETURN
3990 END
4000 REM +++ PCG & MUSIC +++
4010 VI=53248:CI=56320:CG=53248:CB=2048
4020 POKECI+14,0:POKE1,PEEK(1)AND251
4030 FORI=0TO255*8-1:POKECB+I,PEEK(CG+I):NEXT
4040 POKE1,PEEK(1)OR4
4050 POKECI+14,1
4055 FORI=1TO3:READMS$(I):NEXT
4057 FORI=1TO31:READL$:GOSUB4090:L(I)=L
4058 READL$:GOSUB4090:H(I)=L
4059 READL$:GOSUB4090:LO(I)=L:NEXT
4060 FORI=0TO8:READA
4065 FORJ=0TO7:READL$:GOSUB4090:POKECB+A*8+J,L:NEXT:NEXT
4070 POKEVI+24,1*16+2
4080 RETURN
4090 L=0:FORK=1TO2:L%=ASC(L$):L%=L%-48+(L%>64)*7:L$=MID$(L$,2):L=16*L+L%:NEXT
4095 RETURN
4100 DATA "■IN ANOTHER TIME ,","■■IN ANOTHER WORLD ,"
4110 DATA "■■■A KNIGHT GOSE TO THE TOWER OF DR.D ."
4115 REM +++ MUSIC - 1 +++
4120 DATA6F,09,20,6F,09,20,6F,09,20
4125 DATA38,0B,C0,6F,09,20,00,00,60
4130 DATA6F,09,20,6F,09,20,6F,09,20
4135 DATA38,0B,C0,6F,09,20,00,00,60
4140 DATA6F,09,20,6F,09,20,6F,09,20
4145 DATA58,0D,FF,58,0D,20,98,0C,20
4150 DATA38,0B,20,6F,09,20,68,08,20
4155 DATA6F,09,20
4160 REM +++ MUSIC - 2 +++
4165 DATA68,08,80,68,08,20,68,08,20
4170 DATA68,08,20,FF,09,80,6F,09,20
4175 DATA6F,09,20,6F,09,20,68,08,FF
4200 REM +++ CHRACTER +++
4205 DATA70,18,18,7E,99,99,24,42,81
4210 DATA71,19,19,7D,9B,19,24,42,81
4220 DATA72,3C,42,3C,19,7E,98,24,42
4230 DATA73,7E,7E,7E,00,E7,E7,E7,00
4250 DATA75,3C,56,AB,A9,56,52,2C,18
4270 DATA77,7E,81,81,F1,F1,81,81,7E
4280 DATA78,18,18,7E,28,3C,7E,FF,18
4290 DATA79,18,99,FF,7E,3C,18,3C,7E
4300 DATA80,42,5A,66,99,42,3C,42,81
```

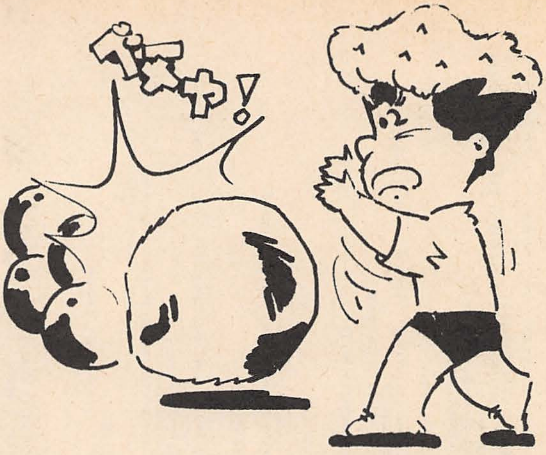


★君の父さん運送屋なんだってね。うん，そうや。(新潟県豊栄市・**宮野慶文13才**)……【**影**：古典的なシャレでおもしろくない。お手本は，〝君の父さん運送屋なんだってね。配送です〟。**編**：どっちもどっちだよね。】

FM-7/77/L2/L4/(8)用

ハイパー・グレープ

藤井　真一



フルーツ・ハンターのあなたは，ひょんなことからぶどう狩りにでかけました。ところが，そのぶどうはハイパー化し，さわると死んでしまいます。

内　容

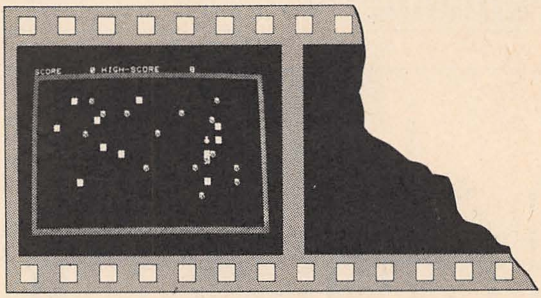
石〔▒〕(通称「つぶし」) をけってぶどうをつぶすのですが，「つぶし」が外周に当たるとなぜか死ぬので，壁 (■) を動かして，つぶしが外周に当たらないようにしてください。また，自分がぶどうにふれたり，押している壁が外周に当たっても死にます。

キー操作

8 2 4 6 で上下左右，スペース・キーでつぶしをけります。5 で自分がストップします。

その他

連続的にぶどうをつぶすと，高得点です。それと，2面であることをすると，つぶしが押せるようになります。



《写真1》動きだしたら止まらないのがミソ！

ハイパー・グレープのプログラム・リスト

```
10 WIDTH40,25:DEFINTA-Z:CONSOLE0,25,0,0:RANDOMIZE TIME:H=0:DIM F%(8),Y%(8),G%(8)
,Z%(8):GOSUB5000
20 A$="T25504V13":PLAYA$,A$,A$:S=0:R=1:CB=0
30 COLOR7,0:CLS:PRINTUSING"SCORE ##### HIGH-SCORE #####";S;H:PLAY"L8CGBF4"
40 LINE(0,1)-(39,24),CHR$(254),1,B:COLOR0:FORI=1TO15
50 GOSUB70:LOCATE Q,W:PRINT"◆";:PUT@(Q*16,W*8)-(Q*16+15,W*8+7),F%,PSET,3:NEXT
55 RR=11-VAL(RIGHT$(STR$(R),1))
60 COLOR7:GOSUB70:LOCATEQ,W:PRINTCHR$(254);:BX=Q:BY=W:FORI=1TORR:GOSUB70:LOCATEQ
,W:PRINT"■":NEXT:GOTO80
70 Q=RND(1)*33+3:W=RND(1)*17+4:IF SCREEN(Q,W)>32 THEN 70 ELSE RETURN
80 GOSUB70:X=Q:Y=W:VX=0:VY=0:F=0
85 MU$="CGERCGERDGDRDGDRCECRCECRGGGGGFED":MU2$="CECECECEDFDFDFDFEGEGEGEGCECEDFCE
":MU=1
90 '-------- MAIN LOOP --------
95 PLAY "O5"+MID$(MU$,MU,1)+"6404","O3"+MID$(MU2$,MU,1)+"6404":MU=MU+1:IF MU=33
THEN MU=1
100 I$=INKEY$:IF I$="4" THEN VX=-1:VY=0 ELSE IF I$="6" THEN VX=1:VY=0
110 IF I$="2" THEN VY=1:VX=0 ELSE IF I$="8" THEN VX=0:VY=-1
120 IF I$="5" THEN VX=0:VY=0 ELSE IF I$=" " THEN GOSUB500
130 P=SCREEN(X+VX,Y+VY):IF P=135 THENGOSUB10010:LOCATEX+VX+VX,Y+VY+VY:PRINT"■";
135 IF P=234 THEN 1000 ELSE IF P=254 THEN IF X+VX<>BX OR Y+VY<>BY OR CB=0 THEN V
X=0:VY=0 ELSE GOSUB10010:BX=BX+VX:BY=BY+VY:LOCATEBX,BY:PRINTCHR$(254);
140 LOCATEX,Y:PRINT" ";:X=X+VX:Y=Y+VY:PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),Y%,PSET,7
150 'PLAY MID$(MU$,MU,1)+"32":MU=MU+1:IF MU=17 THEN MU=1
185 IF F<15 THEN 95
190 '-------- ROUND CLEAR --------
200 PLAY"L16C05C06C07C06C05C04C","L16R4R8E05E06E07E06E05E04E","L16R4R8G05G06G07G
06G05G04G"
210 CLS:LOCATE10,12:PRINT"ROUND CLEAR.":FORI=1TO5000:NEXT:R=R+1:GOTO30
500 '-------- HIT --------
510 Z=15:FF=0:IF X=BX AND Y-1=BY THEN 530 ELSE IF X+1=BX AND Y=BY THEN 540 ELSE
IF X=BX AND Y+1=BY THEN550 ELSE IF X-1=BX AND Y=BY THEN 560 ELSE IF R=2 AND X=1
AND Y=23 THEN PLAY"L16CGDAB":FORI=1TO1000:NEXT:CB=1
520 RETURN
530 BXX=0:BYY=-1:GOTO565
540 BXX=1:BYY=0:GOTO565
550 BXX=0:BYY=1:GOTO565
560 BXX=-1:BYY=0
565 BBX=BXX:BBY=BYY
570 PP=SCREEN(BX+BXX,BY+BYY):IF PP=234 THEN 700 ELSE IF PP=254 THEN 1000 ELSE IF
 PP=135 THEN PLAY"C64","E64","F#64":PLAY"V13":RETURN
580 PLAY"V=Z;C#40":LOCATEBX,BY:PRINT" ";:BX=BX+BXX:BY=BY+BYY:LOCATEBX,BY:PRINTCH
R$(254);:Z=Z-2:IF Z=1 THEN Z=3:GOTO570 ELSE 570
700 BX1=BX+BXX:BY1=BY+BYY:GOSUB720:PLAY"E32","F#32","A32":IF FF=0 THEN FF=1:PUT@
(BX1*16,BY1*8)-(BX1*16+15,BY1*8+7),G%,PSET,6:S=S+50 ELSE PUT@(BX1*16,BY1*8)-(BX1
*16+15,BY1*8+7),Z%,PSET,6:S=S+410
710 FORI=1TO1500:NEXT:LOCATE6,0:PRINTUSING"#####";S:F=F+1:GOTO580
720 LOCATEBX1,BY1:PRINT" ";:RETURN
1000 '-------- MIsS -------
1010 PLAY"V13L16O5BAGFEDCO4","L16O5R4R8EDCO4BAGF","L16R2R4AGFEDCR64C8"
1020 FORI=1TO3000:NEXT:CLS:LOCATE10,10:PRINT"** GAME OVER **"
1030 LOCATE9,15:COLOR4:PRINT"TRY AGAIN?(Y/N)":IF S>H THEN H=S
1040 I$=INPUT$(1):IF I$="Y" THEN 20 ELSE IF I$="N" THEN COLOR7:END ELSE 1040
5000 '-------- CHARACTER --------
5010 RESTORE5030:FORI=0TO7:READ F%(I):NEXT:FORI=0TO7:READ Y%(I):NEXT
5020 FORI=0TO7:READ G%(I):NEXT:FORI=0TO7:READ Z%(I):NEXT:RETURN
5030 DATA 768,15288,30588,1200,28942,29582,12556,2016
5040 DATA 2016,2016,384,8176,14798,29676,21482,1632,-484,-16282,-16282,30822
5050 DATA 1638,1638,-14746,31768,12684,24982,-13930,-13930,32150,6550,6550,6540
10000 '-------- PUSH --------
10010 P1=SCREEN(X+VX+VX,Y+VY+VY):IF P1=254 THEN RETURN1000 ELSE IF P1>32 THEN VX
=0:VY=0:RETURN140 ELSE LOCATEX+VX,Y+VY:PRINT" ";:RETURN
```


★このOFの場所とった。誰も入るな!!こら，そこの影入ってはいかん！(福島県相馬郡・志村吉行12才)……【影：さて，そこで問題です。私はどうやって入ったのでしょう。正解者の中から1名をOFに招待するよ～ん！】

ゼラルド
ZERALD

河野　誠



STORY

ある日，旅人がとある村へついた。旅人はそのときはかなり疲れたようすで，村についたのかと思うと，倒れてしまった。しばらくして，旅人が気がつくと，そこには自分を一生けんめい介抱してくれている村人の姿があった。

旅人はどうすることもできず，ただ感謝するだけであった。

旅人は，これ以上村人に迷惑がかからないよう，明日この村からまた旅にでようと思い，早く床についた。そのとき，村の子供らが何者かにさらわれていった。

旅人は村に対する恩返しをするため，その何者かに１人で立ち向かっていった……。

操作方法

自分をテンキーの[2][4][6][8]で動かし，敵にぶつかると戦いになり，何度かぶつかって戦いに勝つとＥＸＰが10あがり，100になるとＳＴＲ，ＬＩＦＥが増えます。

面をクリアするためには，その面のうちどれか１ぴきが子を持っており，それをたおすと，子供がランダムな位置に現われます。それにぶつかる(？)と，面クリアです。

面は20面まであり，20面をクリアすると，「Congratulations」ですが，そこまでいくには，１～15面にあることをするとでる宝物を取っていかないといけません(どうすればでるか，どんな効果があるかは，とりあえず謎にしておきます)。

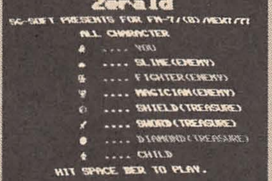
敵には，ランダムに動くＳＬＩＭＥと，ワープしながら動くＭＡＧＩＣＩＡＮ，追いかけてくるＦＩＧＨＴＥＲの３種類があります。

ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲになる場合は，ＬＩＦＥが０以下になったときと，20面クリアしたが，やっつけた敵が少なかったときです。

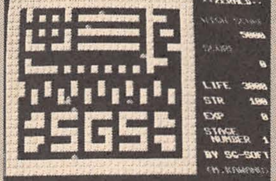
CHECKER FLAG

Dr.D：ゲームは，おもしろくできとる。しかし，画面が少し複雑すぎて，せっかくのキャラクタがめだっとらん。できれば，もう少しフィールドを小さく考えて，ダイナミックな動きを要求したい。

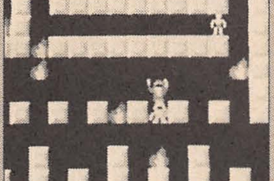
編：ゲーム中，通過しないフィールドもありますね。次回作では，動きを期待します。



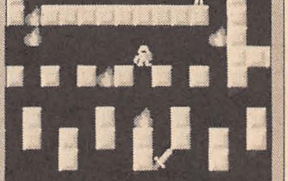
《写真１》数々の敵を倒し，子供たちを救出せよ！



《写真２》１面は，ＳＬＩＭＥのいる部屋だ



《写真３》う，うしろに魔術師がいるゾ！



《写真４》剣がでたぞ。どうやったかは秘密

★わーいわい，もうすぐ修学旅行だぞ！影さんいいだろう。(東京都荒川区・**大島正樹15才**)……【**影**：その気持よくわかる！修学旅行，運動会，食事の時間と，楽しい想い出ばかりだ。**編**：学校って？**影**：そんなもんだった。】

プログラムについて

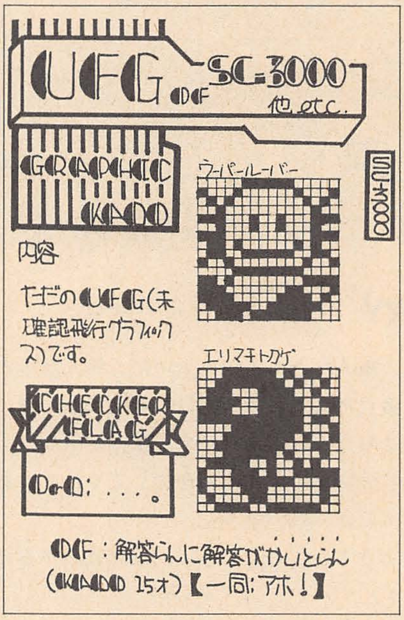
とくにむずかしいことはしていませんが，LIST が長くなりすぎました。

しかし，REMがふんだんに入っているので，変数表と見合わせれば，少しは理解できるでしょう。

《第1表》変数表

LI	自分の生命力
ST	自分の力
EX	経験度
XL(X)	スライムのX座標
YS(X)	スライムのY座標
XM(X)	魔法使いのX座標
YM(X)	魔法使いのY座標
XF(X)	FIGHTERのX座標
YF(X)	FIGHTERのY座標
LS(X)	スライムの生命力
LM(X)	魔法使いの生命力
LF(X)	FIGHTERの生命力
SH	盾（宝物）の持ち数
SW	剣（宝物）の持ち数
DI	宝石（宝物）の有無
TR	その面にでる宝物の種類 （1＝盾，2＝剣，3＝宝石）
X	自分のX座標
Y	自分のY座標

新名所 UFパーキング



新ネタUFG見参！

編：みなさんも，UFパーキングに遊びにきませんか？

ZERALDのプログラム・リスト

```
10 REM     ▬ The tiny role playing game ▬
20 REM ▬▬▬▬ [ZERALD] ▬▬▬▬
30 COLOR 7,0:WIDTH 80,25:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:DEFINT A-Z
40 DIM A(26),B(26),C(26),D(26),E(26),F(26),G(26),H(26),I(26),J(26),K(900)
50 XS=9:YS=10:C=6:A$="CHARACTER SETTING":GOSUB 1270:HS=5000
60 FOR I=0 TO 26:READ A(I):NEXT:FOR I=0 TO 26:READ B(I):NEXT
70 FOR I=0 TO 26:READ C(I):NEXT:FOR I=0 TO 26:READ D(I):NEXT
80 FOR I=0 TO 26:READ E(I):NEXT:FOR I=0 TO 26:READ F(I):NEXT
90 FOR I=0 TO 26:READ G(I):NEXT:FOR I=0 TO 26:READ H(I):NEXT
100 FOR I=0 TO 26:READ I(I):NEXT:FOR I=0 TO 26:READ J(I):NEXT
110 DATA 192,192,0,255,255,29695,26424,0,816,1848,3612,1792,16128,0,0,7998,1008
120 DATA 2040,3612,1984,16320,29632,26424,7998,0,0,0,0,0,0,2016,16380,-1,-1
130 DATA 16380,0,0,0,2016,16380,-1,-1,16380,0,0,0,0,1536,6144,0,0,0,0,0
140 DATA -16378,-16381,3,992,448,192,0,0,-15386,-12421,-13285,-1,32766,4092
150 DATA 4080,8184,-16378,-15517,3,992,448,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,256
160 DATA 7760,-3835,-14527,-171,-427,15380,832,256,7760,-4091,-16383,-16383
170 DATA -16383,15380,832,0,0,0,0,0,0,12288,3072,768,192,0,15,63,252,13296,4032
180 DATA 16128,-832,-4096,15,63,252,13296,4032,768,192,0,0,0,0,-9160,-16384
190 DATA -16384,-16000,2016,-14496,3696,15996,-8200,-14368,-15424,-12704,-4096
200 DATA -14496,3696,15996,-9160,-14752,-16384,-15969,-14337,-16353,0,0,0,0,0
210 DATA 4080,16380,-961,-4081,-4081,-961,16380,4080,0,0,960,4080,4080,960,0,0
220 DATA 3840,16128,-64,-16,-16,-64,16128,3840,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,48,252
230 DATA 1020,16380,-1,-1,-1,16380,0,0,0,192,240,2032,1008,496,0,0,0,-1,-1,-1
240 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-4,-2736,-2736,-2736,-2736,-4096,-16384,-1,-4,-2736
250 DATA -2736,-2736,-2736,-4096,-16384,0,0,0,960,384,8184,12876,0,1632,1632
260 DATA 3696,960,384,0,396,13260,1632,1632,0,960,384,8184,12876,12300,1632
270 DATA 1632,0,0,0,0
280 CLS:A$="Zerald":REM ▬ ﾀｲﾄﾙ ▬
290 FOR ZU=224 TO 230 STEP 3:SYMBOL(ZU,2),A$,4,2,1:SYMBOL(ZU-4,0),A$,4,2,6:NEXT
300 RESTORE 1590:FOR DA=1 TO 11:READ XS,YS,C,A$:GOSUB 1270:NEXT
310 PUT@A(192, 56)-(207, 63),A,PSET:PUT@A(192, 72)-(207, 79),B,PSET
320 PUT@A(192, 88)-(207, 95),F,PSET:PUT@A(192,104)-(207,111),C,PSET
330 PUT@A(192,120)-(207,127),D,PSET:PUT@A(192,136)-(207,143),E,PSET
340 PUT@A(192,152)-(207,159),G,PSET:PUT@A(192,168)-(207,175),J,PSET
350 IF INKEY$<>" " THEN 350
360 REM ▬ ｶﾞﾒﾝ! ▬
370 WIDTH40,25:FOR DA=1 TO 10:READ XS,YS,C,A$:GOSUB 1270:NEXT
380 RESTORE 1880:FOR Y=1 TO 22:READ A$:FOR X=1 TO 27
390 C$=MID$(A$,X,1)
400 IF C$="■" THEN GOSUB 2100
410 IF C$=" " THEN LOCATE X,Y:PRINT" ";
420 NEXT:NEXT:LI=3000:ST=100:EX=0
430 X=0:FOR Y=0 TO 23:GOSUB 2100:NEXT:X=27:FOR Y=0 TO 23:GOSUB 2100:NEXT
440 Y=0:FOR X=0 TO 27:GOSUB 2100:NEXT:Y=23:FOR X=0 TO 27:GOSUB 2100:NEXT
450 MA=MA+1:HA=0:SL=0:WS=0:DE=0:IF MA=21 THEN 1680
460 READ KF,CF,LF,KM,CM,LM,KS,CS,LS,CE,TR,ED:FOR DE=1 TO 6:DE(DE)=0:NEXT
470 FOR Z=1 TO 6:GOSUB2190:XL(Z)=XX:YS(Z)=YY:LS(Z)=LS:NEXT
480 FOR Z=1 TO 6:GOSUB2190:XM(Z)=XX:YM(Z)=YY:LM(Z)=LM:NEXT
490 FOR Z=1 TO 6:GOSUB2190:XF(Z)=XX:YF(Z)=YY:LF(Z)=LF:NEXT
500 XS=37:YS=19:C=7:A=2:LOCATE XS,YS:PRINT USING"## ";MA:GOSUB 1300
510 GOSUB 1360:GOSUB 1370:GOSUB 1380:GOSUB 1400:GOSUB 1450
520 FOR SS=1 TO 70:FOR CC=7 TO 1 STEP -1:COLOR=(1,CC):NEXT:NEXT
530 IF DI=1 THEN COLOR=(1,0)
540 PLAY "T200","T200","T200":FOR I=1 TO 3
550 PLAY "S0M400005L12R4GGGL4V15EG","S3M400004L12R4GGGL8GGEC","V1502L4GC":NEXT
560 PLAY "EL12GEGV1506C2","V15L4CEC2.","V15E2A403C4"
570 X=2:Y=2:COLOR=(4,CF):COLOR=(2,CM):COLOR=(3,CS):PLAY "T255L64S0M500":CH=1
580 REM    ▬ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ. ▬
590 REM ▬ ｼﾞﾌﾞﾝ ﾉ ｺｳﾄﾞｳ ▬
600 FOR Z=1 TO 6
610 I$=INKEY$:VX=0:VY=0:IF I$="" THEN 660
620 VX=VX+(I$="4")-(I$="6"):VY=VY+(I$="8")-(I$="2")
630 IF SCREEN(X+VX,Y+VY)<>32 THEN 920
640 LOCATE X,Y:PRINT" ";:X=X+VX:Y=Y+VY
650 COLOR 0:LOCATE X,Y:PRINT"■";:COLOR 7:PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),A,PSET
660 COLOR 7:IF DE(Z)=1 THEN 700
670 IF Z>=1 AND Z<=KS THEN GOSUB 720:'▬ ｽﾗｲﾑ ﾉ ｺｳﾄﾞｳ ﾆ ﾄﾌﾞ!
680 IF Z>KS AND Z<=KM+KS THEN GOSUB 780:'▬ ﾏﾎｳﾂｶｲ ﾉ ｺｳﾄﾞｳ ﾆ ﾄﾌﾞ!
690 IF Z>KM+KS AND Z<=KF+KM+KS THEN GOSUB 860:'▬ ﾌｧｲﾀｰ ﾉ ｺｳﾄﾞｳ ﾆ ﾄﾌﾞ!
700 NEXT:GOTO 600
710 REM ▬ ｽﾗｲﾑ ﾉ ｺｳﾄﾞｳ ▬
720 GOSUB 2210:IF SCREEN(XL(Z)+XX,YS(Z)+YY)<>32 THEN XX=0:YY=0
730 LOCATE XL(Z),YS(Z):PRINT" ";:COLOR 0:XL(Z)=XL(Z)+XX:YS(Z)=YS(Z)+YY
740 LOCATE XL(Z),YS(Z):PRINT"●";:COLOR 7
750 PUT@A(XL(Z)*16,YS(Z)*8)-(XL(Z)*16+15,YS(Z)*8+7),B,PSET
760 RETURN
```

★もしもし，樋山君のお宅ですか？あっ，まちがえました，どうも。ガチャッ。ツーツーツー……。（東京都武蔵野市・**早川修史13才**）……【**影**：ダイヤルはよくたしかめてまわしましょう。**つぐ美**：プッシュホンですけどー。】

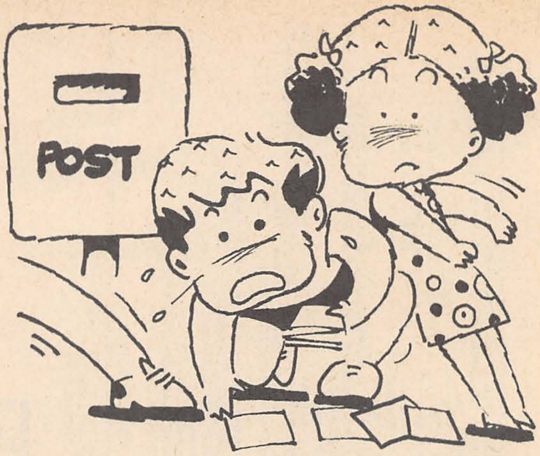
```
770 REM ◢■ ﾏﾎｳﾂｶｲ ﾉ ｺｳﾄﾞｳ ■◣
780 GOSUB 2210:IF SCREEN(XM(Z)+XX,YM(Z)+YY)<>32 THEN XX=0:YY=0
790 LOCATE XM(Z),YM(Z):PRINT " "::COLOR 0:XM(Z)=XM(Z)+XX:YM(Z)=YM(Z)+YY
800 WX=(RND(1)*27):WY=(RND(1)*25)
810 IF SCREEN(WX,WY)=32 AND INT(RND(1)*2)+1=1 THEN 2220
820 LOCATE XM(Z),YM(Z):PRINT "O";:COLOR 7
830 PUT@A(XM(Z)*16,YM(Z)*8)-(XM(Z)*16+15,YM(Z)*8+7).C,PSET
840 RETURN
850 REM ◢■ ﾌｧｲﾀｰ ﾉ ｺｳﾄﾞｳ ■◣
860 XX=SGN(X-XF(Z)):YY=SGN(Y-YF(Z)):IF INT(RND(1)*3)=1 THEN GOSUB 2210
870 IF SCREEN(XF(Z)+XX,YF(Z)+YY)<>32 THEN XX=0:YY=0
880 LOCATE XF(Z),YF(Z):PRINT " "::COLOR 0:XF(Z)=XF(Z)+XX:YF(Z)=YF(Z)+YY
890 LOCATE XF(Z),YF(Z):PRINT "□";:COLOR 7
900 PUT@A(XF(Z)*16,YF(Z)*8)-(XF(Z)*16+15,YF(Z)*8+7),F,PSET:RETURN
910 REM ◢■ ｶﾍﾞetc. ﾆ ｱﾀｯﾀﾗ ■◣
920 IF SCREEN(X+VX,Y+VY)=135 THEN 930 ELSE 940
930 IF SCREEN(X+VX*2,Y+VY*2)=32 AND DI=1 THEN VX=VX*2:VY=VY*2:GOTO 640 ELSE VX=0
:VY=0:GOTO 660
940 IF SCREEN(X+VX,Y+VY)=234 THEN 2260
950 IF SCREEN(X+VX,Y+VY)=83 THEN SW=SW+1:PLAY "O6CDECDE":GOTO 640
960 IF SCREEN(X+VX,Y+VY)=72 THEN SH=SH+1:PLAY "O6EDCEDC":GOTO 640
970 IF SCREEN(X+VX,Y+VY)=68 THEN DI=1:PLAY "O6CDCEDC":COLOR=(1,0):GOTO640
980 REM ◢■ ｽﾗｲﾑ ﾄﾉ ﾀﾀｶｲ ■◣
990 IF SCREEN(X+VX,Y+VY)=236 THEN PLAY "O6GFEFG" ELSE 1080
1000 FOR I=1 TO KS:IF X+VX=XL(I) AND Y+VY=YS(I) THEN EN=I
1010 NEXT
1020 LS(EN)=LS(EN)-(ST/100*10+SW*10):LI=LI-(10-SH):GOSUB 1380
1030 IF LS(EN)>0 THEN VX=0:VY=0:GOTO 640
1040 DE(EN)=1:PLAY "O3BAGFEFEDC":DE=1
1050 GOSUB 1440
1060 S=S+20:GOSUB 1370:GOTO 640
1070 REM ◢■ ﾏﾎｳﾂｶｲ ﾄﾉ ﾀﾀｶｲ ■◣
1080 IF SCREEN(X+VX,Y+VY)=237 THEN PLAY "O5FDECDEF" ELSE 1170
1090 FOR I=KS TO KM+KS:IF X+VX=XM(I) AND Y+VY=YM(I) THEN EN=I-KS
1100 NEXT
1110 LM(EN+KS)=LM(EN+KS)-(ST/100*10+SW*10):LI=LI-(20-SH*2):GOSUB 1380
1120 IF LM(EN+KS)>0 THEN VX=0:VY=0:GOTO 640
1130 DE(EN+KS)=1:PLAY "O3BAGFEDCDEFEDC":DE=2
1140 GOSUB 1440
1150 S=S+50:GOSUB 1370:GOTO 640
1160 REM ◢■ ﾌｧｲﾀｰ ﾄﾉ ﾀﾀｶｲ ■◣
1170 IF SCREEN(X+VX,Y+VY)=219 THEN PLAY "O6CDEFGFED" ELSE 600
1180 FOR I=KM+KS TO KM+KS+KF:IF X+VX=XF(I) AND Y+VY=YF(I) THEN EN=I-(KM+KS)
1190 NEXT
1200 LF(EN+KM+KS)=LF(EN+KM+KS)-(ST/100*10+SW*10):LI=LI-(40-SH*3):GOSUB 1380
1210 IF LF(EN+KM+KS)>0 THEN VX=0:VY=0:GOTO 640
1220 DE(EN+KS+KM)=1:PLAY "O2BAGFEDEFGFED":DE=3
1230 GOSUB 1440
1240 S=S+100:GOSUB 1370:GOTO 640
1250 END
1260 REM ◢■ ｼﾞﾗ ｶｸ ■◣
1270 A$=LEFT$(A$,39-XS):A=LEN(A$)
1280 LINE(XS*16,YS*8)-(XS*16+A*16,YS*8+7),PSET,0.BF
1290 SYMBOL(XS*16,YS*8),A$,2,1,C
1300 GET@(XS*16,YS*8)-(XS*16+A*16+4,YS*8+7),K,G
1310 LINE(XS*16,YS*8)-(XS*16+A*16,YS*8+7),PSET,0.BF
1320 FOR I=0 TO 3
1330 PUT@(XS*16+I,YS*8)-(XS*16+A*16+I+3,YS*8+7),K,OR,C
1340 NEXT
1350 RETURN
1360 XS=34:YS= 5:GOSUB 2200:PRINT USING"##### ";HS:GOSUB 1300:RETURN
1370 XS=34:YS= 9:GOSUB 2200:PRINT USING"##### ";S :GOSUB 1300:RETURN
1380 XS=34:YS=12:GOSUB 2200:PRINT USING"##### ";LI:GOSUB 1300
1390 IF LI<0 THEN 1810ELSE RETURN
1400 XS=34:YS=14:GOSUB 2200:PRINT USING"##### ";ST:GOSUB 1300
1410 IF DE=ED AND TR=1 THEN 1420 ELSE RETURN
1420 GOSUB 1570
1430 LOCATE CX,CY:PRINT "S":PUT@A(CX*16,CY*8)-(CX*16+15,CY*8+7).E,PSET:RETURN
1440 EX=EX+10:IF EX=>100 THEN EX=0:GOSUB 1450:ST=ST+100:LI=LI+150:GOSUB 1380:GOS
UB 1400
1450 XS=34:YS=16:GOSUB 2200:PRINT USING"##### ";EX:GOSUB 1300
1460 IF EN=1 AND OH=1 AND DE=CE THEN 1470 ELSE RETURN
1470 GOSUB 1570
1480 LOCATE CX,CY:PRINT "◆":PUT@A(CX*16,CY*8)-(CX*16+15,CY*8+7),J,PSET:CH=0
1490 PLAY "O6L32CECECECL64":FOR SL=1 TO 6:IF DE(SL)=1 THEN WS=WS+1
1500 NEXT:IF WS=1 OR WS=6 THEN RETURN
1510 GOSUB 1570
1520 IF (WS=2 AND TR=2 AND HA=0) OR (WS=3 AND TR=2 AND HA=0) THEN HA=1:GOTO1550
1530 IF (WS=4 AND TR=3 AND HA=0) OR (WS=5 AND TR=3 AND HA=0) THEN HA=1:GOTO1560
1540 RETURN
1550 LOCATE CX,CY:PRINT"H":PUT@A(CX*16,CY*8)-(CX*16+15,CY*8+7),D,PSET:RETURN
1560 LOCATE CX,CY:PRINT"D":PUT@A(CX*16,CY*8)-(CX*16+15,CY*8+7),G,PSET:RETURN
1570 CX=(RND(1)*27):CY=(RND(1)*23):IF SCREEN(CX,CY)<>32 THEN 1570 ELSE RETURN
1580 REM ◢■ ﾀｲﾄﾙ ﾉ ﾓｼﾞ ﾅﾄﾞﾉ DATA ■◣
1590 DATA 1,3,5,SG-SOFT PRESENTS FOR FM-7/(8)/NEW7/77
1600 DATA 12,5,7,ALL CHARACTER,15,7,2,.... YOU,15,9,3,.... SLIME(ENEMY)
1610 DATA 15,11,4,.... FIGHTER(ENEMY),15,13,5,.... MAGICIAN(ENEMY)
1620 DATA 15,15,6,.... SHIELD(TREASURE),15,17,7,.... SWORD(TREASURE)
1630 DATA 15,19,2,.... DIAMOND(TREASURE),15,21,4,.... CHILD
1640 DATA 8,23,5,HIT SPACE BER TO PLAY.
1650 DATA 29,0,6,••ZERALD••,29,3,2,HIGH SCORE,29,7,2,SCORE,29,12,5,LIFE
1660 DATA 29,14,5,STR,29,16,5,EXP,29,18,6,STAGE,30,19,6,NUMBER,29,21,7
1670 DATA BY SG-SOFT,29,23,4,(M.KAWANO)
1680 REM ◢■ ｾﾞﾝﾌﾞﾉ ﾒﾝ ｦ ｸﾘｱ ｼﾀ! ■◣
1690 IF SC<6500 THEN XS=5:YS=2:C=6:A$="ｱﾅﾀ ﾊ ｾﾞﾝﾌﾞ ﾉ ﾒﾝ ｦ ｸﾘｱ ｼﾏｼﾀｶﾞ":GOSUB 1270
:XS=0:YS=4:C=2:A$="ｺﾛｼﾀﾃｷｶﾞ ｽｸﾅｶｯﾀﾉﾃﾞ ﾉｺｯﾀﾃｷﾉﾃﾃﾞ ｺﾛｻﾚﾏｼﾀ｡":GOSUB 1270:GOTO1810
1700 XS=2:YS=8:C=2:A$="You are all round clear.":GOSUB 1270
1710 XS=6:YS=10:C=6:A$="Congratulations!":GOSUB 1270
1720 PLAY "T120S13M500L404C4"
1730 A$="O4F4.C8C4L16DEFG":B$="O4A4.G8F4F8F16":C$="O4L4GGL8FEDE"
1740 PLAY A$:PLAY B$:PLAY C$:PLAY "O4F2.C16C8C16"
1750 PLAY A$:PLAY B$:PLAY C$:PLAY "O4F2.A8A16"
1760 PLAY "O4A2B-4B-8.B-16B-2A4A8.A16"
1770 PLAY "A4O5D4C8O4L8BABO5C2.O4C16C8C16"
1780 PLAY A$:PLAY B$:PLAY C$:PLAY "O4F4O3F8.F16F4":END
1790 FOR K=0 TO 10000:NEXT:GOTO 1830
1800 REM ◢■ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ■◣
1810 XS=9:YS=10:C=6:A$="GAME OVER":GOSUB 1270
1820 PLAY "V8T60L64O4AGA8.O3AGA8.O2AGA8.O4R16GFEC#16.D8R4O3AGA8.R16L32EFC#D8R4"
1830 XS=5:YS=12:C=4:A$="Try again(Y or n)?":GOSUB 1270
1840 I$=INKEY$:IF I$="Y" OR I$="y" THEN 300
1850 IF I$="N" OR I$="n" THEN WIDTH80,25:END
1860 GOTO 1840
1870 REM ◢■ ﾒｲﾛ ﾉ DATA ■◣
1880 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1890 DATA ■ ■     ■           ■    ■
1900 DATA ■ ■ ■ ■ ■ ■■■■■■■■■ ■■■  ■
1910 DATA ■                   ■    ■
1920 DATA ■ ■ ■ ■ ■ ■■■■■■■■■ ■ ■■ ■
1930 DATA ■ ■     ■           ■    ■
1940 DATA ■ ■■■ ■■■ ■■■■■■■■■ ■  ■■■
1950 DATA ■                   ■    ■
1960 DATA ■ ■                 ■■■  ■
1970 DATA ■ ■■■■■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■    ■
1980 DATA ■                        ■
1990 DATA ■■   ■   ■   ■   ■   ■   ■
2000 DATA ■■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
2010 DATA ■  ■   ■   ■   ■   ■   ■ ■
2020 DATA ■                        ■
2030 DATA ■  ■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■  ■
2040 DATA ■ ■■■ ■    ■    ■    ■■■ ■
2050 DATA ■     ■■■■ ■ ■■ ■■■■     ■
2060 DATA ■ ■■■    ■ ■  ■    ■ ■■■ ■
2070 DATA ■ ■■  ■■■■ ■■■■ ■■■■  ■■ ■
2080 DATA ■                        ■
2090 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2100 LOCATE X,Y:PRINT "■":PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),I,PSET:RETURN
2110 DATA 0,4,  0,0,2, 0,6,2, 40,1,2,0:DATA 0,4,  0,2,2, 50,4,3, 60,1,1,2
2120 DATA 2,2, 60,2,2, 50,2,2, 40,3,3,0:DATA 3,3, 90,3,3, 60,0,3,  0,2,2,0
2130 DATA 2,3, 90,3,3, 60,1,3, 60,2,2,0:DATA 2,2, 60,4,2, 50,0,3,  0,3,1,2
2140 DATA 3,2, 60,3,3, 90,0,3,  0,2,2,0:DATA 1,3, 90,2,2, 50,3,4,140,3,3,0
2150 DATA 0,4,  0,6,2, 50,0,3,  0,2,2,0:DATA 0,4,  0,3,4,100,3,6,400,1,3,0
2160 DATA 2,5,200,2,5,150,2,5,120,1,2,0:DATA 2,6,350,2,6,450,2,6,400,1,1,2
2170 DATA 2,1,700,2,6,450,2,5,120,1,2,0:DATA 2,1,700,4,6,450,0,3,  0,3,2,0
2180 DATA 3,1,700,3,6,450,0,0,  0,3,3,0:DATA 2,1,700,2,1,800,2,1,900,1,0,0
2181 DATA 1,1,700,3,1,800,2,1,900,3,3,0:DATA 2,1,700,2,1,800,2,1,900,1,0,0
2182 DATA 1,1,700,3,1,800,2,1,900,3,3,0:DATA 2,1,700,2,1,800,2,1,900,1,0,0
2190 XX=(RND(1)*23)+2:YY=(RND(1)*19)+2:IF SCREEN(XX,YY)<>32 THEN 2190ELSERETURN
2200 C=7:COLOR C:A=5:LOCATE XS,YS:RETURN
2210 XX=(RND(1)*3)-1:YY=(RND(1)*3)-1:RETURN
2220 LOCATE XM(Z),YM(Z):PRINT "■"
2230 COLOR 7:PUT@A(XM(Z)*16,YM(Z)*8)-(XM(Z)*16+15,YM(Z)*8+7),H,PSET
2240 PLAY "O5EFG":XX=0:YY=0:XM(Z)=WX:YM(Z)=WY:GOTO 820
2250 REM ◢■ ﾒﾝ ｸﾘｱ! ■◣
2260 FOR CC=1 TO 6:LOCATE XL(CC),YS(CC):PRINT " ":NEXT
2270 FOR CC=1 TO 6:LOCATE XM(CC),YM(CC):PRINT " ":NEXT
2280 FOR CC=1 TO 6:LOCATE XF(CC),YF(CC):PRINT " ":NEXT
2290 PLAY "O3L8G.FEDEFGAGFEFGFEL16FEDC"
2300 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X+VX,Y+VY:PRINT " ":GOTO450
2310 REM ◢■ I don't like ﾎﾞﾂ! ■◣ By M.kawano 12ｵ
```


★僕の後輩はとても親切で，友達が先生に没収されたベーマガを無断で取ってきて読ませてくれる。(山口県早部市・竹内淳13才)……【編集長：規則は規則だからしかたがないな。影：教科書よりもおもしろいからだよな！】

FP-1000/1100用

ドラゴン作戦

城内　正士



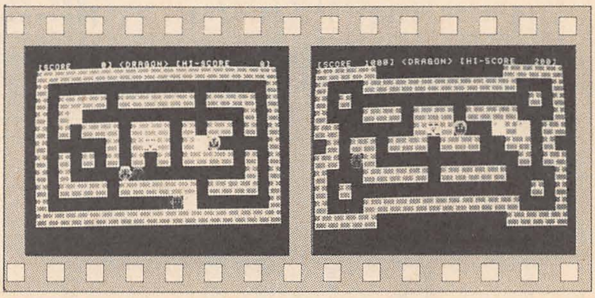
STORY

谷村さんは，自分の曲をヒットさせるために，ラジオで"ドラゴン作戦"を展開している。ところが，いっしょに番組をやっているばんばさんと寛子ちゃんが，谷村さん1人にいい目をさせてはなるかと，じゃまをします。さあ，あなたも"ドラゴン"しよう！

遊びかた

ばんばさんと寛子ちゃんにつかまらないように，ハガキを全部とってポストに入れてください。キーは[2][4][6][8]です。

やりかたによっては，ばんばさんや寛子ちゃんをすり抜けることができます（はっきりいってバグだったが，おもしろいのでそのままにしました）。



《写真1》ハガキを取って中央のポストへ入れる

《写真2》2面の画面。へたに動くとつかまるぞ！

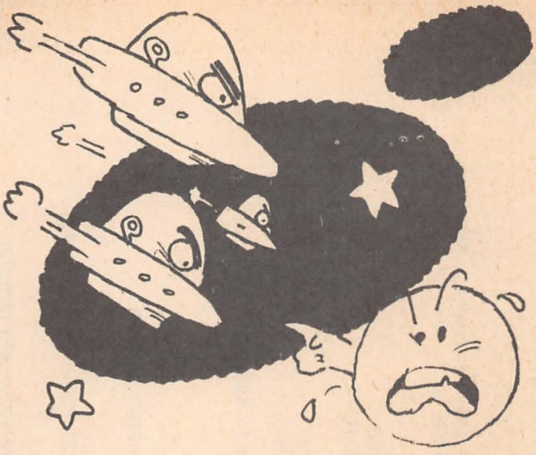
ドラゴン作戦のプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0:WIDTH40:DEFINTA-Z:CLEAR,&HEFFF:GOSUB 540:BEEP OFF
20 MEN=-1:SC=0:GOSUB 300
30 TX=1:TY=2:BX=18:BY=2:MX=18:MY=10
40 A$=INKEY$:CALL&H703:IF A$="" THEN 60
50 VY=(A$="8")-(A$="2"):VX=(A$="4")-(A$="6")
60 IF FI(TX+VX,TY+VY)=1 THEN VX=0:VY=0
70 IF FI(TX+VX,TY+VY)=2 THEN VX=0:VY=0:IF HV=HA THEN HV=0:GOTO 290
80 IF FI(TX+VX,TY+VY)=3 THEN BEEP:HV=HV+1:FI(TX+VX,TY+VY)=0:GOSUB 220
90 IF TX=MX AND TY=MY OR TX=BX AND TY=BY THEN 230
100 LOCATE TX*2,TY*2:CALL&HF000,0,&HF040
110 TX=TX+VX:TY=TY+VY:LOCATETX*2,TY*2:CALL&HF000,4,&HF010
120 BXV=SGN(TX-BX):BYV=SGN(TY-BY)        :IF SBX=0 THEN BX1=BXV
130 LOCATEBX*2,BY*2:CALL&HF000,0,&HF040:IF SBY=0 THEN BY1=BYV
140 IF FI(BX+BX1,BY)=0 AND RND(1)>.05 THEN BX=BX+BX1:SBX=BX1 ELSE SBX=0
150 IF FI(BX,BY+BY1)=0 AND RND(1)>.05 THEN BY=BY+BY1:SBY=BY1 ELSE SBY=0
160 LOCATEBX*2,BY*2:CALL&HF000,5,&HF018
170 MXV=SGN(TX-MX):MYV=SGN(TY-MY)        :IF SMX=0 THEN MX1=MXV
180 LOCATEMX*2,MY*2:CALL&HF000,0,&HF040:IF SMY=0 THEN MY1=MYV
190 IF FI(MX,MY+MY1)=0 AND RND(1)>.05 THEN MY=MY+MY1:SMY=MY1 ELSE SMY=0
200 IF FI(MX+MX1,MY)=0 AND RND(1)>.05 THEN MX=MX+MX1:SMX=MX1 ELSE SMX=0
210 LOCATEMX*2,MY*2:CALL&HF000,3,&HF020:GOTO 40
220 SC=SC+100:COLOR5:LOCATE7,1:PRINT USING"#####";SC:RETURN
230 FOR I=0 TO 25:BEEP:FOR J=0 TO 30:BEEPOFF:NEXT:NEXT:IF HI<SC THEN HI=SC
240 LOCATE7,8 :PRINT"
250 LOCATE7,9 :PRINT"
260 LOCATE7,10:PRINT"
270 LOCATE12,14:PRINT"PUSH [SPACE] KEY"
280 IF INKEY$=" " THEN 20 ELSE 280
290 FOR K=0 TO 500:BEEP:NEXT K:SC=SC+500:GOSUB 320:GOTO 30
300 DIM E$(2,12),FI(19,11):RESTORE 430:HV=0
310 FOR I=1 TO 11:FOR J=0 TO 2:READ E$(J,I):NEXT J,I
320 CLS:MEN=MEN+1:IF MEN>2 THEN MEN=0
330 HA=0:FOR I=1 TO 11:FOR J=0 TO 19:B=VAL(MID$(E$(MEN,I),J+1,1)):FI(J,I)=B
340 ON B+1 GOTO 390,360,370,380
350 CH=&H40:CL=0  :GOSUB 410:GOTO 390
360 CH=&H28:CL=114:GOSUB 410:GOTO 390
370 CH=&H38:CL=5  :GOSUB 410:GOTO 390
380 CH=&H30:CL=71 :GOSUB 410:HA=HA+1:GOTO 390
390 NEXT J,I:COLOR 5,0:LOCATE 0,1
400 PRINTUSING"[SCORE #####] <DRAGON> [HI-SCORE #####]";SC;HI:RETURN
410 LOCATEJ*2,I*2:CALL&HF000,CL,&HF000+CH:RETURN
420 REM 01234567890123456789 01234567890123456789 01234567890123456789
430 DATA11111111111111111111,11111000000000011111,11111111111111111111
440 DATA10000000000000000001,10001111111111110001,10000000013000000001
450 DATA10111101111110111101,10100000000000000101,10111101010101111101
460 DATA10130000000000000101,10001110111011110001,10000100000000003101
470 DATA10101110111010110101,11000003121000313011,10110101101011110001
480 DATA10000010121013000001,01011011101110011010,10000300121013000101
490 DATA10101010101011110101,11031000000000001011,10101110111010110101
500 DATA10100000000000000101,10001111101111100001,10100000030000100001
510 DATA10111101111110111101,10100000000000000101,10110101111110101101
520 DATA10000000000030000001,10001111111111110001,10000000000000000001
530 DATA11111111111111111111,11111000000000011111,11111111111111111111
540 RESTORE550:FOR I=224 TO 242:READ A$:DEFCHR$(I)=A$:NEXT I
550 DATA F0F80C6414046735,0F1F30262820E6AC,05870444248408F0,A0E120222421100F
560 DATA F8FCFC0C64174537,1F3F3F3026E8A2EC,0442418224C810E0.2042824124130807
570 DATA F8FCFE3F0F7B0363,1F3F79F8F0FEC0C6,6303820224C810E0,C6C0414024130807
580 DATA 007F7F7F7F7F7F00,00FEFEFEFEFEFE00,FFFFC3C3C3C3FFFF,FF83FF8383FFFF1F
590 DATA FFC1FFC1C1FFFFF8,FF0F7F7FFFC0C0FE,FFF0FEFEFF03037F
600 FOR I=&HF000 TO &HF047:READ A$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT I
610 DATA 32,D5,9F,CD,B0,07,06,07,7E,CD,22,37,23,10,F9,C9
620 DATA E0,E1,1F,1D,1D,E2,E3,00,E4,E5,1F,1D,1D,E6,E7,00
630 DATA E8,E9,1F,1D,1D,EA,EB,00,EC,ED,1F,1D,1D,ED,EC,00
640 DATA EE,87,1F,1D,1D,87,87,00,EF,F0,1F,1D,1D,F1,F2,00
650 DATA 20,20,1F,1D,1D,20,20,00
660 CLS
670 LOCATE5,6 :CALL&HF000,4,&HF010:LOCATE8,6:PRINT"........ S.TANIMURA"
680 LOCATE5,9 :CALL&HF000,5,&HF018:LOCATE8,9:PRINT"........ H.BANBA"
690 LOCATE5,12:CALL&HF000,3,&HF020:LOCATE8,12:PRINT"........ H.MITA"
700 LOCATE5,15:CALL&HF000,114,&HF028:COLOR,0:LOCATE8,15:PRINT"........ KABE"
710 LOCATE5,18:CALL&HF000,71,&HF030:COLOR,0:LOCATE8,18:PRINT"........ HAGAKI"
720 LOCATE5,21:CALL&HF000,0,&HF038:LOCATE8,21:PRINT"........ POST"
730 LOCATE0,0
740 PRINT TAB(5);"
750 PRINT TAB(5);"
760 PRINT TAB(5);"
770 PRINT TAB(5);"
780 PRINT TAB(5);"
790 LOCATE3,24:PRINT"   PUSH [SPACE] KEY TO START  ";
800 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN RETURN ELSE GOTO 800
```

★臼に「ゼビ」と書けばゼビウスになるんですか？（神奈川県横浜市・小宮誠11才）……【編：影さん，これなんて読むか知ってる？影：ゼビ…，「臼」ってなんて読むの？編：ウスでしょ！影：うそじゃないよ！編：ウスなの!!】

テラ
TERRA 199X

塚原　宏幸



STORY

199X年，地球は核の炎につつまれようとしていた。地球を侵略すべく，インベーダの最終兵器が，地球につぎつぎと近づきつつある。それが地球で破裂すれば，あらゆる生命体は絶滅するであろうという。

HOW TO PLAY

毎度おなじみのＩＪＫＭで，バスターを操作し，Ｚでブラスターをだします。

コーナーから，つぎつぎと敵がでてきますので，それらをどんどん破壊していってください。ブラスターはＺを押している間，ずーっとある所まで飛んでいきます。しかし，ぶつけるだけでは敵は破壊されません。Ｚを離した所でブラスターがさくれつするので，敵のいる所でうまくさくれつさせてください。敵が地球の所までくると，ゲーム・オーバーです。

ET CETERA

このゲームには，面クリアがありません。星や地球もこわせます。バスターは無敵なので，ぜったいに死にません。

CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムは，なかなかキレイにまとまっているな。ＩＦ文が少ないのもよい。ただ，アイデアが少し古い感じだな。プログラムを作る力は十分にあるのだから，もうひとガンバリしてもらいたい。

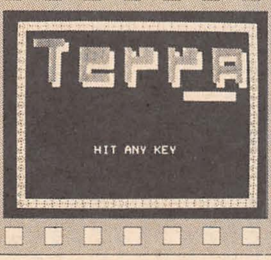
編：リストも短くてＧＯＯＤ！

影：画面構成は，バッチリだゼ!!

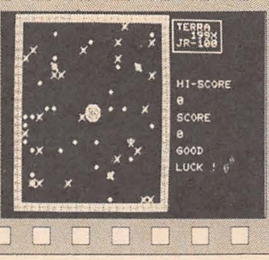


by FUSAN

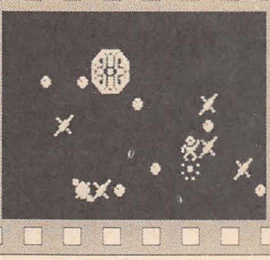
評…この発想はオモシロイ！(影)



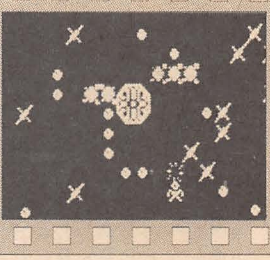
《写真１》タイトル画面



《写真２》中央に平和な地球がみえる



《写真３》襲いくるインベーダをやっつけろ！



《写真４》油断してると，地球が破壊されるゾ!!

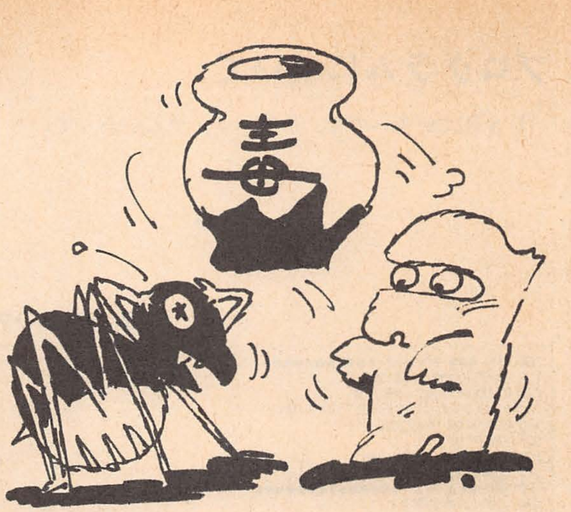
★僕のカンが当たったらボツにしないで。僕のカンではこの葉書きはボツになります。(佐賀県鳥栖市・松隈剛15才)……【影：カンのテストをしよう！編：１番…カーン！影：２番…くわ～ん！編・影：みんなで…カ～ン!!】

```
10 REM ** TERRA 199X **
20 OPTIONCMODE1:CLS:DIMX(4),A(4)
30 H=0:S=0:Y2=$20
40 POKE1,$AA
50 FORF=$C000TO$C087:READK$:K$="$"+K$:POKEF,VAL(K$):NEXT
60 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
70 DATA00,3C,42,5A,5A,42,3C,00,48,29,02,C0,03,40,94,12
80 DATA24,00,81,18,18,81,00,24,18,A5,99,42,3C,18,24,42
90 DATA18,25,19,42,BC,98,24,42,18,24,18,42,BD,99,24,42
100 DATA18,A4,98,42,3D,19,24,42,C0,DA,3C,7E,7E,3C,5B,03
110 DATA03,5B,3C,7E,7E,3C,DA,03,00,00,18,2C,3C,18,00,00
120 DATA01,42,2C,1C,38,34,42,80,FF,C3,BD,A5,A5,BD,C3,FF
130 DATA0F,1A,3D,65,E5,B5,C4,B9,F0,58,BC,A6,A7,AD,23,9D
140 DATAB9,C4,B5,E5,65,3D,1A,0F,9D,23,AD,A7,A6,BC,58,F0
150 REM -- DEMONSTORATION --
160 LOCATE2,2:PRINT"▓▓▓▓▓"
170 LOCATE3,2:PRINT" ▓▓▓ ▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓"
180 LOCATE4,2:PRINT" ▓▓ ▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓"
190 LOCATE5,2:PRINT" ▓▓ ▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓"
200 LOCATE6,2:PRINT" ▓▓ ▓▓▓▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓▓▓▓"
210 LOCATE7,2:PRINT" ■ ■■■■■ ■ ■ ■ ■"
220 LOCATE0,0:PRINTFLD(1);",,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,"
230 LOCATE20,0:PRINTFLD(1);",,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,"
240 FORF=$C100TO$C390STEP$20:POKEF,$8C:NEXT
250 FORF=$C11FTO$C3AFSTEP$20:POKEF,$8C:NEXT
260 A$="■■■■■■1■9■9■X■■■■■■■■■■■■"
270 FORF=1TO12:LOCATE8,22:PRINTMID$(A$,F,7)
280 BEEP1:BEEP0:PICKK:IFK<>0THEN300
290 FORP=1TO100:NEXT:LOCATE14,10:PRINT"HIT ANY KEY":NEXT:GOTO270
300 CLS:LOCATE0,1:PRINTFLD(1);",,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,"
310 LOCATE23,1:PRINTFLD(1);",,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,";
320 FORF=1TO22:LOCATEF,1
330 PRINTFLD(1);",                              ,":NEXT
340 LOCATE0,23:PRINT"┌──────┐"
350 LOCATE1,23:PRINT"|TERRA |"
360 LOCATE2,23:PRINT"|  199X|"
370 LOCATE3,23:PRINT"|JR-100|"
380 LOCATE4,23:PRINT"└──────┘"
390 LOCATE8,24:PRINT"HI-SCORE":LOCATE10,24:PRINTH
400 LOCATE12,24:PRINT"SCORE":LOCATE14,24:PRINTS
410 LOCATE16,24:PRINT"GOOD":LOCATE18,24:PRINT"LUCK !"
420 REM --- MAIN PROGRAM ---
430 LOCATE11,11:PRINTFLD(1);"-.":LOCATE12,11:PRINTFLD(1);"/0"
440 FORF=1TO45
450 P=$C121+RND(22)*$20+RND(20):IFPEEK(P)<>$80THEN450
460 POKEP,$8A+RND(2):NEXT
470 Y=$C2CC:A(1)=$C122:A(2)=$C3C2:A(3)=$C135:A(4)=$C3D5
480 POKE1,$AA:FORF=1TO4:X(F)=A(F):BEEP:POKEX(F),$88+RND(2):NEXT
490 POKEY,$84:BEEP
500 FORT=1TO4
510 PICKK:IFK=$5ATHEN 640
520 Y1=(K=75)-(K=74)+((K=77)-(K=73))*$20:IFY1=0THEN 550
530 Y2=Y1:Z=PEEK(Y+Y1):IFZ>$81THEN550
540 POKEY,$80:Y=Y+Y1:POKEY,$83+T
550 GOTORND(2)*10+560
560 X=(($C26B>X(T))*2-1)*$20:GOTO580
570 X=(MOD($C26B,$20)>MOD(X(T),$20))*2-1
580 Z=PEEK(X(T)):IFZ=$83THEN820
590 Z=PEEK(X(T)+X)
600 IFZ>$8CTHENPOKEX(T),$80:GOTO850
610 IFZ>$81THEN 630
620 POKEX(T),$80:X(T)=X(T)+X:POKEX(T),$88+RND(2)
630 NEXTT:GOTO500
640 REM *** SUB ***
650 Y0=Y:Y3=1:Z1=PEEK(Y0+Y2)
660 FORF=1TO5
670 IFPEEK(Y0+Y2)=$8CTHENPOKE1,$80:BEEP:GOTO720
680 POKE1,$80:BEEP
690 PICKK:IFK<>$5ATHEN730
700 POKEY0+Y2*Y3,Z1:Y3=0:Y0=Y0+Y2:Z1=PEEK(Y0):POKEY0,$81
710 NEXT
720 POKEY0+Y2*Y3,Z1:GOTO550
730 Z=PEEK(Y0+Y2):IFZ>$8CTHENPOKEY0+Y2*Y3,$80:GOTO850
740 IF(Z=$88)+(Z=$89)THEN780
750 IF(Z=$8A)+(Z=$8B)THEN800
760 IF(Z=$83)+(Z=$8C)THENPOKEY0,Z1:GOTO550
770 POKE1,$AA:POKEY0+Y2*Y3,Z1:POKEY0+Y2,$82:BEEP:POKEY0+Y2,$80:GOTO550
780 POKE1,$7C:POKEY0+Y2*Y3,Z1:POKEY0+Y2,$82:BEEP
790 POKE1,$AA:POKEY0+Y2,$83:BEEP:S=S+50:LOCATE14,24:PRINTS:GOTO550
800 POKE1,$6D:POKEY0+Y2*Y3,Z1:POKEY0+Y2,$83:BEEP:POKEY0+Y2,$80:S=S+10
810 LOCATE14,24:PRINTS:GOTO550
820 POKEX(T),$80
830 X(T)=A(RND(4)+1)
840 POKEX(T),$88+RND(2):POKE1,$7C:BEEP:POKE1,$AA:BEEP:GOTO630
850 REM === GAME OVER ===
860 FORF=1TO50
870 LOCATE11,11:PRINT"▖▀▖":LOCATE12,11:PRINT"▀▄▀":POKE1,RND($FF):BEEP1
880 BEEP0:LOCATE11,11:PRINT"▀▄▀":LOCATE12,11:PRINT"▖▀▖":NEXT
890 FORF=1TO30:OPTIONCMODE1:FORP=1TO10:NEXT:OPTIONCMODE0:FORP=1TO10
900 POKE1,$7C:BEEP1:BEEP0:NEXT:NEXT
910 LOCATE6,4:PRINT"XX GAME-OVER XX"
920 LOCATE10,4:PRINT"YOUR-SCORE ";S
930 LOCATE15,4:PRINT"TRY AGAIN ? (Y/N)"
940 IFS>HTHENH=S
950 PICKK:IFK=$59THENS=0:Y2=$20:OPTIONCMODE1:GOTO300
960 IFK=$4ETHENCLS:GOTO980
970 GOTO950
980 FORF=1TO302:PRINT"! BYE ! BYE ";:NEXT:PRINT:PRINT"THANK YOU !!!"
990 REM BY HIROYUKI-TSUKAHARA
```

★僕がＰＣ－6601を買ったそのつぎの日，電器屋さんにMr. PCという変なものが置いてあった…。(佐賀県武雄市・阿部元治13才)……【影：そこで，ひとこと。〝買って勝ったと思うなら，マケさせて負けたほうがいいな／〟。】

ボビン
BOBIN 3

森岡　伸夫



STORY

魔道師見習いのボビン君は，化けグモのタラを退治することになりました。

ボビン君の武器は，毒の入った壺だけです。でも，やるっきゃない。ファイト！

HOW TO PLAY

[,][・]のキーで左右に動いたり，壺を押したりします。ボビン君が壺の横にいて，壺のほうを向いているときに[Z]キーを押すと，ボビン君と壺の位置が入れ変わります。

これらのキーを使って，タラのま下へ壺を運んで，タラに毒を飲ませてください。なお，毒は3回飲ませないと死なないので，注意してください。

全部やっつけると面クリアとなり，つぎの面になると，タイムが減っていきます。

いい忘れましたが，ボビン君がやられるのは，上からくるタラに当たったときか，横からタラにぶつかったときです。

CHECKER FLAG

編：ボビン・シリーズの第3弾!! 毎回，新パターンで楽しませてくれますね。JR－100でも，こんなにかわいいゲームができる。ユーザーのみなさん，森岡さんに頼ってばかりではいけません。ベーマガは，みなさんの投稿をまっているのです!!

《第1表》変数表

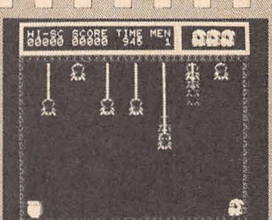
X	ボビンのアドレス	L	ボビンの残り
Y	壺のアドレス	M	面数
Z(R)	タラのアドレス	R	乱数(1～7)
Q(R)	タラの進行方向	U	USR用
T	残り時間		etc.

《第2表》マシン語アドレス・マップ

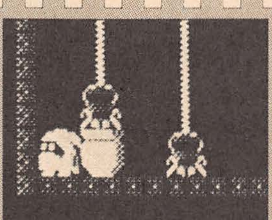
3000～	キャラ表示
300C～	キャラ消去
3017～	ボビン移動
3087～	タラ表示(上)
309C～	タラ表示(下)



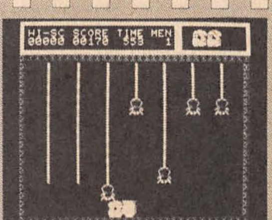
《写真1》BOBINシリーズ第3弾ですヨ！



《写真2》左端の壺を取りにいきましょう



《写真3》タラに毒を飲ませるのです



《写真4》ブルブルル～ッ，失敗の図でした

★AVテレビとは，アドベンチャーテレビの略なのだろうか。(東京都大田区・松尾勝12才)……【つぐ美：オーディオ&ビジュアル対応テレビですね。影：ではBWテレビは？編：白黒テレビ！影：AVのつぎでBWさ。】

プログラムについて

USR文が多いので，チェック・サムが合っていても暴走するかもしれません。打ち込んだら，すぐSAVEしよう。

❖　❖　❖　❖

BOBIN 3のプログラム・リスト

```
100 REM ●●● BOBIN 3 ●●●●●●●●●●●●●
110 POKE18,$2F:POKE19,$FF
120 OPTIONCMODE1:H=0:CLS
130 DIMG(5),E(2),F(2),Z(7),Q(7),P(7)
140 U1=$3000:U2=$300C
150 PRINT"WAIT!"
160 GOSUB1490:GOSUB1360
170 GOSUB 910:GOSUB1180
180 REM ●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●
190 T1=T1-(M<8)*50
200 FORT=T1TO0STEP-1
210 LOCATE2,14:PRINTSPC((T<100)+(T<10));T
220 PICKA:U=USR($3017)
230 GOTOG(C)
240 R=RND(7)+1:N=4
250 IFP(R)THEN270
260 FORI=1TO40:NEXTI:GOTO400
270 Q0=Q(R):GOTOE(Q0)
280 Z1=PEEK(Z(R)+$60):Z2=PEEK(Z(R)+$61)
290 IF(Z1<$80)*(Z2<$80)THEN330
300 IFZ1=$8CTHEN580
310 IF((Z1<$88)*(Z1>$7F))+((Z2<$88)*(Z2>$7F))THEN800
320 Q(R)=2:GOTO400
330 U=USR($3087,Z(R)):Z(R)=Z(R)+$20
340 N=N-1:IFNTHEN280
350 GOTO400
360 IFPEEK(Z(R))<>$92THEN380
370 Q(R)=1:GOTO400
380 U=USR($309C,Z(R)):Z(R)=Z(R)-$20
390 N=N-1:IFNTHEN360
400 NEXTT
410 LOCATE10,8:PRINT"T I M E  O V E R"
420 GOTO800
430 REM ●●● CHANGE ●●●●●●●●●●●●●●
440 X0=X:X=Y:Y=X0
450 U=USR(U1,Y,$8C):U=USR(U1,X,V)
460 POKE1,90:BEEP
470 GOTO220
480 REM ●●● PUSH ●●●●●●●●●●●●●●●●
490 X1=X-2:P=-1:GOTO510
500 X1=X+5:P=1
510 IFPEEK(X1)<>$40THEN240
520 POKE1,180:BEEP1:BEEP0
530 U=USR(U2,X):U=USR(U2,Y)
540 Y=Y+P:X=X+P
550 U=USR(U1,X,V):U=USR(U1,Y,$8C)
560 GOTO240
570 REM ●●● POISON ●●●●●●●●●●●●●●
580 P(R)=P(R)-1
590 IFP(R)THEN630
600 U=USR(U2,Z(R)-1):S=S+5:M0=M0+1
610 FORI=200TO250:POKE1,I:BEEP1:NEXTI
620 IFM0=7THEN670
630 S=S+1:GOSUB 770
640 POKE1,130:BEEP:BEEP:BEEP
650 Q(R)=2:GOTO400
660 REM ●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●
670 M=M+1:LOCATE2,19+(M<10):PRINTM
680 POKE$C80B,$E0:FORI=20TO1STEP-1
690 POKE$C804,20-I:POKE$C805,I
700 FORJ=1TOI*10:NEXTJ:NEXTI:BEEP0
710 S=S+M:GOSUB770
720 LOCATE10,9:PRINT"◆◆◆ CLEAR! ◆◆◆"
730 FORI=1TO2000:NEXTI
740 GOSUB980:GOSUB940:GOSUB1280
750 GOTO190
760 REM ●●● PRINT ●●●●●●●●●●●●●●
770 LOCATE2,7+(S<1000)+(S<100)+(S<10)
780 PRINTS:RET
790 REM ●●● DEATH ●●●●●●●●●●●●●●
800 L=L-1
810 FORI=$B0TO$F0:POKE1,I
820 FORJ=$80TO$84STEP4
830 U=USR(U1,X,J):BEEP1:BEEP0
840 NEXTJ:NEXTI
850 U=USR(U2,$C117+L*2)
860 IFL=0THEN1030
870 FORI=1TO2000:NEXTI
880 GOSUB980:GOSUB940:GOSUB1280
890 GOTO200
900 REM ●●● SHOKI ●●●●●●●●●●●●●●
910 FORI=1TO5:READA1:G(I)=A1:NEXT
920 E(1)=280:E(2)=360
930 S=0:L=3:M=1:T1=1000
940 M0=0:X=$C39C:V=$80:Y=$C380
950 FORI=1TO7:Q(I)=1:P(I)=3:NEXTI
960 RET
970 REM ●●● KESU ●●●●●●●●●●●●●●●
980 FORI=$C1A0TO$C3C0STEP$20
990 FORJ=1TO30:POKEI+J,$40
1000 NEXTJ:NEXTI
1010 RET
1020 REM ●●● GAME OVER ●●●●●●●●●
1030 G$="▒G▒A▒M▒E▒O▒V▒E▒R▒"
1040 POKE$C80B,$E0:FORI=1TO33
1050 FORJ=ITO1STEP-1
1060 POKE$C804,J:POKE$C805,I
1070 NEXTJ:NEXTI:LOCATE10,4
1080 FORI=1TO24:POKE1,I*10:BEEP1
1090 PRINTMID$(G$,I,1);:NEXTI:BEEP0
1100 IFH<STHENH=S
1110 LOCATE2,1+(H<1000)+(H<100)+(H<10)
1120 PRINTH
1130 LOCATE16,10:PRINT"REPLAY (Y/N)"
1140 PICKK:IFK=78THENCLS:POKE1,$AA:END
1150 IFK<>89THEN1140
1160 GOSUB980:GOSUB930:GOSUB1260
1170 GOTO190
1180 REM ●●● FIELD ●●●●●●●●●●●●●●
1190 CLS
1200 PRINT"▛▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▜";
1210 PRINT"▌HI-SC SCORE TIME MEN ■          ▐";
1220 PRINT"▌00000                ■          ▐";
1230 PRINT"▙▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▟";
1240 FORI=0TO31:POKE$C180+I,$92:POKE$C3E0+I,$92:NEXTI
1250 FORI=5TO22:POKE$C100+I*32,$92:POKE$C11F+I*32,$92:NEXTI
1260 LOCATE2,7:PRINT"00000";SPC(8);"1"
1270 FORI=0TO4STEP2:U=USR(U1,I+$C117,$80):NEXTI
1280 U=USR(U1,Y,$8C)
1290 I1=$C17E:FORI=1TO7:J1=I1+I*4
1300 U=USR(U1,J1,$88):Z(I)=J1+1:NEXTI
1310 POKE$C80B,$E0:FORI=7TO1STEP-1
1320 POKE$C804,I:POKE$C805,I
1330 FORJ=1TO100:NEXTJ:NEXTI
1340 BEEP0:RET
1350 RET
1360 REM ●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●
1370 E$="... ":D$="."+E$:LOCATE2,0
1380 PRINTTAB(7);"[graphic characters]"
1390 PRINTTAB(7);"[graphic characters]"
1400 PRINTTAB(7);"[graphic characters]"
1410 FORI=6TO12STEP3:READA1,A$
1420 U=USR(U1,$C108+I*32,A1)
1430 LOCATEI+2,12:PRINTD$;A$
1440 NEXTI:PRINT:PRINT
1450 FORI=1TO3:READA$,B$:PRINTTAB(9);A$;" ";E$;B$:NEXTI
1460 LOCATE22,8:PRINT"HIT RETURN KEY !  JR-100",
1470 PICKK:IFK=13THENRET
1480 GOTO1470
1490 REM ●●● CHR&KIKAI ●●●●●●●●●
1500 FORI=$C000TO$C096STEP2
1510 READA$:FORJ=0TO1
1520 B$="$"+MID$(A$,J*2+1,2)
1530 POKEI+J,VAL(B$):NEXTJ:NEXTI
1540 FORI=$3000TO$30A0STEP16:A=0
1550 FORJ=ITOI+15:READA$:A$="$"+A$
1560 A0=VAL(A$):POKEJ,A0:A=A+A0
1570 NEXTJ:READA1:POKE$82,0
1580 IFA1=ATHENNEXTI:CLS:RET
1590 PRINTCHR$(12);"DATA MISS IN ";3000+(I-$3000)/16*10:END
1600 DATA 031F,3F7F,016C,6C00, E0FC,FEFF,F7F9,783C
1610 DATA 7CFF,FFFF,FFFF,3C7D, 347A,FAFA,FAFE,F6F0
1620 DATA 073F,7FFF,EF9F,1E3C, C0F8,FCFE,8036,3600
1630 DATA 3C7E,7F7F,7F7F,4F0F, 3EFB,FDFD,FDFF,3CBE
1640 DATA 031D,2A55,4040,202A, 8070,A854,0404,08A8
1650 DATA 156A,B090,356E,CE92, 50AC,0A12,59EC,E692
1660 DATA FFFF,7F2A,7FFF,FFFF, F5F5,FAA4,FAFD,FAFD
1670 DATA FFFF,FFFF,7F3F,1F0F, FAFD,FAFD,FAF4,E0F0
1680 DATA 0301,0301,0301,0301, 0080,0080,0080,0080
1690 DATA AA54,AA10,AA54,AA00
1700 DATA A7,21,4C,A7,22,4C,A7,41, 4C,A7,42,39,86,40,A7,21,$0D
1710 DATA A7,22,A7,41,A7,42,39,DE, B0,96,83,81,5A,27,12,81,$0F
1720 DATA 2C,27,26,81,2E,27,29,C6, 01,96,AD,BD,30,08,D7,87,$CD
1730 DATA 39,96,AD,81,80,26,08,A6, 20,81,8D,27,08,20,E8,A6,$5C
1740 DATA 23,81,8C,26,E2,C6,02,20, E2,A6,20,09,C6,80,20,06,$3D
1750 DATA A6,23,08,C6,84,01,81,92, 27,17,81,8C,2A,1D,81,88,$CA
1760 DATA 2A,15,DF,B4,DE,B0,BD,30, 0C,DE,B4,DF,B0,D7,AD,20,$1E
1770 DATA B6,D7,AD,C6,01,20,B7,C6, 05,20,B3,C1,08,26,04,C6,$A7
1780 DATA 03,20,AA,C6,04,20,A7,86, 90,A7,20,4C,A7,21,86,88,$5D
1790 DATA A7,40,4C,A7,41,4C,A7,60, 4C,A7,61,39,86,40,A7,40,$A8
1800 DATA A7,41,86,88,A7,00,4C,A7, 01,4C,A7,20,4C,A7,21,39,$F1
1810 DATA $80,BOBIN,$88,TARA,$8C,POT
1820 DATA "[,]",LEFT,[.],RIGHT,[Z],CHANGE
1830 DATA 240,440,490,500,800
```

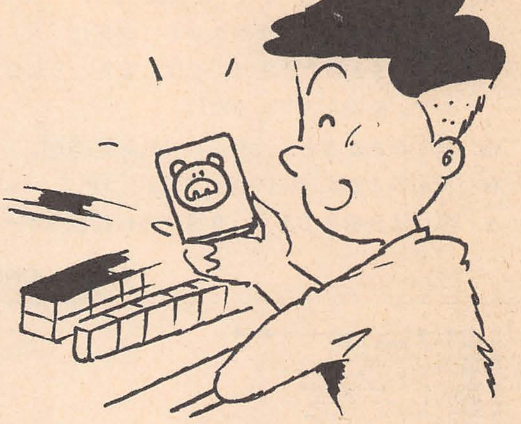

★僕の友達の了君は，ワンテクのことをワンテクノロジーといったり，ワープロをワールドプロレスといったりする。(三重県四日市市・**伊藤彰浩13才**)……**【影：創造力養成問題：ベーマガはなんの略でしょう。送れ！】**

JR-200用

TOSHI JONG

（トシ ジャン）

磯　利光



前々から，ＪＲ－200でマージャンを作ろうと思っていました。そして，ついに完成したのが，マージャンモドキの「ＴＯＳＨＩ　ＪＯＮＧ」です。

ルールの説明

ＴＯＳＨＩ　ＪＯＮＧは，マージャンのおもしろいところを取り，めんどくさいところを除いたゲームです。

- パイは，９種類が９枚の計81枚ある。
- ９枚を使って，役を作ってあがる。
- 役は，ぜんぶで11種類ある。
- リーチをかけなければあがれない。
- 役判定，点数計算は，コンピュータがぜんぶしてくれる。

遊びかた

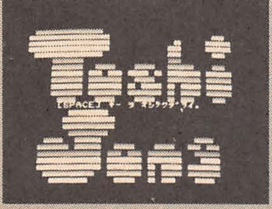
以下に，遊びかたを書きます。ただし，つぎに進むときにスペース・キーを押すところは，[SP]をつけました。

1．タイトル表示　[SP]。
2．説明いりますか？
　　いる＝1，いらない＝2
3．説明表示　[SP]→役の名前と例表示　[SP]。
4．レベル入力。
5．サイコロ　[SP]。
6．ゲーム開始。
　i　あなたのツモは自動的にしてくれる。
　ii　カーソル・キー（[←][→]）で，カーソルを移動する。
　iii　スペース・キーで，カーソルの上のパイをすてる（→ i ）。
　iv　リーチをかけるときは，パイをすてる前にリターン・キーを押す。

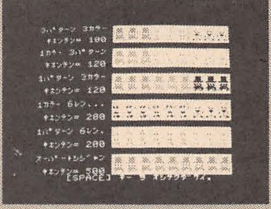
CHECKER FLAG

Dr.D：実に，よくできたゲームだ。カード・ゲームや麻雀，将棋などは，そのアルゴリズムを考えるのに苦労するのだが。この作品ではルールを簡略して，みごとに完成させておる。

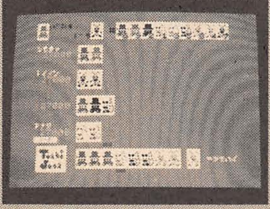
編：そこで，みなさんにお願いします。この種のゲームを投稿される場合は，ゲームのアルゴリズムをくわしく書いてください。



《写真１》デモとしてもステキなタイトルです



《写真２》役の説明があります。わかりやすい！



《写真３》コンピュータとあなた。どっちが強い？



《写真４》上がりと同時に点数も計算してくれる

★僕のパソコンは２時間程ゲームをやっていると，汗をかいてオレンジジュースを要求する。ちなみに僕のパソコンはＭＺ－2000です。よろしく。（千葉県野田市・**昭山勝幸14才**）……【**影**：キミの頭の中こそＯＦだな。】

v　カーソルが，上の9枚のパイのところにうつる。

vi　カーソルを持ちパイの下に移動し，スペース・キーを押すと，リーチがかかる（→ii）。

vii　リーチをかけたあとは，なにもすることがないので，画面をみているだけ。

viii　誰かがあがると，役判定と点数計算 SP 。

ix　流局のときは，リュウキョク表示（ SP で i へ）。

x　場所は9場まであり，9場が終わると，ゲーム・エンド（ SP で1へ）。

つけたし

ゲーム画面で，親の名前は青色になっています。

親があがると，1.5倍の点数になります。ツモの場合も，1.5倍になり，3人から等しくもらいます。

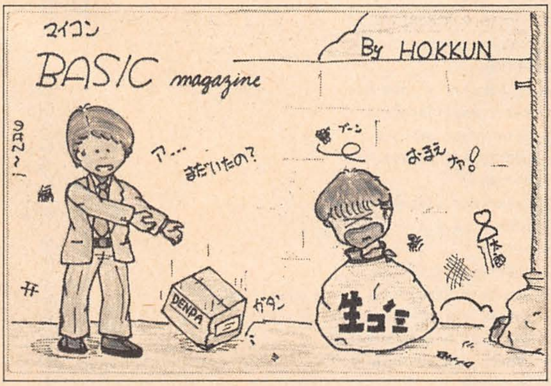
チョンボとフリテン・チョンボがあります。もちろん，コンピュータもチョンボをします。

TOSHI JONGのプログラム・リスト

```
10 REM ■─■──────────────■─■
20 REM |  |  TOSHI'S SOFT  |  |
30 REM |  | ┬─┬ ┌─┐ ┌─┐ ┬ ┬ ┬ |  |
40 REM |  |  | | | └─┐ ├─┤ |  |  |
50 REM |  | ┴ └─┘ └─┘ ┴ ┴ ┴  |  |
60 REM |  |   ┬ ┌─┐ ┬ ┬ ┌─┐  |  |
70 REM |  |  ┌┘ | | |\| | ┬  |  |
80 REM |  |  └─┘ └─┘ ┴ ┴ └─┘  |  |
90 REM ■─■──────────────■─■
100 REM ▒▒▒▒ START ▒▒▒▒
110 GOSUB 2720
120 GOSUB 2190
130 GOSUB 1570
140 REM ▒▒▒▒ MEIN START ▒▒▒▒
150 ON KY+1 GOTO 170,170,170,280
160 REM ▒▒▒▒ COM ﾂﾓ ▒▒▒▒
170 TP=RP(KC) :KC=KC-1 :IF RT(KY)=1 THEN 250
180 A=0 :FOR I=1 TO 4 :IF TP=CM(KY,I) THEN A=I
190 NEXT I :IF A=0 THEN PN=TP :GOTO 520
200 CM(KY,A)=0 :CK(KY)=CK(KY)-1 :IF CK(KY)>1 THEN 240
210 REM ▒▒▒▒ COM ﾘｰﾁ ▒▒▒▒
220 A=0 :FOR I=1 TO 4 :IF CM(KY,I)<>0 THEN A=I
230 NEXT I :CM(KY,0)=CM(KY,A) :GOSUB 680
240 PN=JP(KY,CK(KY)) :GOTO 520
250 IF CM(KY,0)=TP THEN AN=KY :HN=10 :GOTO 720
260 PN=TP :GOTO 520
270 REM ▒▒▒▒ YOU ﾂﾓ ▒▒▒▒
280 TP=RP(KC) :KC=KC-1 :CX=8
290 PLAY "F",$C000 :PX=24 :PY=20 :PN=TP :GOSUB 600
300 IF (RT(3)=1)*(VP=TP) THEN AN=3 :HN=10 :GOTO 720
310 IF RT(3)=1 THEN 400
320 COLOR 2,4 :LOCATE 7,23 :PRINT SPC(19);
330 LOCATE CX*2+7+(CX=8),23 :PRINT KS$;
340 PICK PK :XC=CX :CX=CX-(PK=29)+(PK=28) :CX=CX+(CX=-1)*9-(CX=9)*9
350 IF CX<>XC THEN PLAY "F",$C00A :GOTO 320
360 IF PK=13 THEN GOSUB 430 :GOTO 320
370 IF PK<>32 THEN 340
380 IF CX=8 THEN 400
390 A=TP :TP=MP(CX) :MP(CX)=A :GOSUB 620
400 COLOR 7,4 :LOCATE 24,20 :PRINT CL$;
410 PN=TP :COLOR 0,4 :LOCATE 7,23 :PRINT SPC(19); :GOTO 520
420 REM ▒▒▒▒ YOU ﾘｰﾁ ▒▒▒▒
430 RC=1 :COLOR 3,4 :LOCATE 7,23 :PRINT SPC(19);
440 LOCATE 13,3 :PRINT SPC(18);
450 LOCATE RC*2+11,3 :PRINT KS$;
460 PICK PK :CR=RC :RC=RC-(PK=29)+(PK=28) :RC=RC+(RC=0)*9-(RC=10)*9
470 IF RC<>CR THEN PLAY "F",$C00A :GOTO 440
480 IF PK<>32 THEN 460
490 LOCATE 13,3 :PRINT SPC(18);
500 VP=RC :MP(8)=VP :GOSUB 680 :RETURN
510 REM ▒▒▒▒ ｽﾃﾊﾟｲ ▒▒▒▒
520 SP(KY,KX)=PN :PLAY "F",$C005 :PX=KX*2+7 :PY=KY*4+4 :GOSUB 600
530 AN=0 :HN=KY :FOR I=0 TO 3 :IP(I)=IP(I)+(RT(I)=1) :NEXT I
540 FOR I=0 TO 2 :IF (RT(I)=1)*(CM(I,0)=PN)*(HN<>I) THEN AN=I
550 NEXT I :IF (RT(3)=1)*(VP=PN)*(HN<>3) THEN AN=3
560 IF AN<>0 THEN 720
570 IF KC=8 THEN 1480
580 KY=KY+1-(KY=3)*4 :KX=KX+(KY=OY) :GOTO 150
590 REM ▒▒▒▒ ﾊﾟｲ PRINT SUB ▒▒▒▒
600 COLOR PC(PN),7 :LOCATE PX,PY :PRINT PI$(PS(PN)); :RETURN
610 REM ▒▒▒▒ YOU ﾊﾟｲ ｿｰﾄ ▒▒▒▒
620 FOR I=0 TO 6 :FOR J=I TO 7
630 IF MP(I)>MP(J) THEN A=MP(I) :MP(I)=MP(J) :MP(J)=A
640 NEXT J :NEXT I
650 REM ▒▒▒▒ YOU ﾊﾟｲ PRINT ▒▒▒▒
660 FOR I=0 TO 7 :PX=I*2+7 :PY=20 :PN=MP(I) :GOSUB 600 :NEXT I :RETURN
670 REM ▒▒▒▒ ﾘｰﾁ SUB ▒▒▒▒
680 COLOR 7,4 :LOCATE 0,KY*4+6 :PRINT RC$; :RT(KY)=1
690 COLOR 2,4 :LOCATE KX*2+7,KY*4+7 :PRINT KS$;
700 PLAY "F",$C00D :RETURN
710 REM ▒▒▒▒ ﾔｸ ﾊﾝﾃｲ ▒▒▒▒
720 PLAY "F",$C014
730 IF AN<>3 THEN 780
740 FOR I=0 TO 8 :KP(I)=MP(I) :NEXT I
750 A=0 :FOR I=0 TO 11 :IF (HN<>10)*(MP(8)=SP(3,I)) THEN A=1
760 NEXT I :IF A=1 THEN YK=10 :GOTO 1030
770 GOTO 810
780 FOR I=0 TO 8 :KP(I)=CY(AN,I) :NEXT I
790 A=0 :FOR I=0 TO 11 :IF (HN<>10)*(CM(AN,0)=SP(AN,I)) THEN A=1
800 NEXT I :IF A=1 THEN YK=10 :GOTO 1030
810 FOR I=0 TO 7 :FOR J=I TO 8
820 IF KP(I)>KP(J) THEN A=KP(I) :KP(I)=KP(J) :KP(J)=A
830 NEXT J :NEXT I
840 A=0 :FOR I=0 TO 8 :A=A+(KP(I)=I+1) :NEXT I
850 IF A=9 THEN YK=1 :GOTO 1030
860 A=0 :FOR I=0 TO 6 STEP 3
870 IF (KP(I)=KP(I+1))*(KP(I+1)=KP(I+2)) THEN A=A+1
880 NEXT I :IF A<3 THEN YK=0 :GOTO 1030
890 P1=KP(0) :P2=KP(3) :P3=KP(6) :YK=2
900 YH=(P1=P2)+(P2=P3)+(P3=P1)
910 YS=(PS(P1)=PS(P2))+(PS(P2)=PS(P3))+(PS(P3)=PS(P1))
920 YC=(PC(P1)=PC(P2))+(PC(P2)=PC(P3))+(PC(P3)=PC(P1))
930 IF YH=3 THEN YK=9 :GOTO 1030
940 IF (YS=3)*(YC=1) THEN YK=8 :GOTO 1030
950 IF (YS=1)*(YC=3) THEN YK=7 :GOTO 1030
960 IF (YS=3)*(YC=0) THEN YK=6 :GOTO 1030
970 IF (YS=0)*(YC=3) THEN YK=5 :GOTO 1030
980 IF (YS=0)*(YC=0) THEN YK=4 :GOTO 1030
990 IF YH=1 THEN YK=3 :GOTO 1030
1000 IF YC=0 THEN YK=11 :GOTO 1030
1010 IF YS=0 THEN YK=12 :GOTO 1030
1020 REM ▒▒▒▒ ﾔｸ PRINT ▒▒▒▒
1030 COLOR 7,0 :CLS :POKE $CA00,0
1040 COLOR 7,4 :FOR I=0 TO 6 :PRINT SPC(31):NEXT I
1050 FOR I=0 TO 8 :PX=I*2+3 :PY=2 :PN=KP(I) :GOSUB 600 :NEXT I
1060 PX=23 :PN=BP :GOSUB 600 :PX=26 :PN=DR :GOSUB 600
1070 COLOR 0,4 :LOCATE 22,1 :PRINT "ﾊﾞｼｮ";
1080 LOCATE 2,5 :PRINT "z";
1090 FOR I=0 TO 8 :LOCATE I*2+3,5 :PRINT PH(KP(I)); :NEXT I
1100 PRINT "     ﾄﾞﾗ";
1110 IF HN<10 THEN 1140
1120 COLOR 7,0 :LOCATE 0,8 :PRINT "*********      ﾉ ﾂﾓﾛﾝ *********";
1130 COLOR 5,0 :LOCATE 10,8 :PRINT NA$(AN); :GOTO 1170
1140 COLOR 7,0 :LOCATE 0,9 :PRINT "****      ﾉ ﾌﾘｺﾐ      ﾉ ﾛﾝ ****";
1150 COLOR 5,0 :LOCATE 5,8 :PRINT NA$(HN);
1160 LOCATE 17,8 :PRINT NA$(AN);
1170 IF (YK=0)+(YK=10) THEN SC=-8000-(AN=OY)*4000 :GOTO 1240
1180 HU=0 :FOR I=0 TO 8 :HU=HU+PH(KP(I)) :NEXT I
1190 KH=YT(YK) :IF AN=OY THEN KH=KH*1.5
1200 SC=KH*HU :COLOR 7,0 :LOCATE 1,10 :PRINT "ﾔｸ ﾉ ﾃﾝ =";
1210 PRINT RIGHT$("   "+STR$(KH),4);" X";RIGHT$("  "+STR$(HU),3);" =";
1220 PRINT RIGHT$("     "+STR$(SC),6);" ﾃﾝ";
1230 LOCATE 10,11 :PRINT "ｷﾎﾝﾃﾝ   z";
1240 COLOR 6,0 :LOCATE 0,13 :PRINT "** ﾔｸﾒｲ *** ﾃﾝ ** **** ｽｺｱ ****";
1250 COLOR 7,0 :LOCATE 0,15 :PRINT YN$(YK);RIGHT$("....."+STR$(SC),6)
1260 IF (YK=0)+(YK=10) THEN 1320
1270 IF IP(AN)<6 THEN PRINT "ｲｯﾊﾟﾂ....... 3000" :SC=SC+3000
1280 IF KC=8 THEN PRINT "ﾊｲﾃｲ........ 5000" :SC=SC+5000
1290 DP=0 :AP=0 :FOR I=0 TO 8 :DP=DP+(KP(I)=DR) :AP=AP+(KP(I)=BP) :NEXT I
1300 IF DP>0 THEN PRINT "ﾄﾞﾗ";DP;".......";DP*100 :SC=SC+DP*100
1310 IF AP>0 THEN PRINT "ﾊﾞｼｮﾊﾟｲ";AP;"...";AP*100 :SC=SC+AP*100
1320 CA=1 :IF HN=10 THEN PRINT "ﾂﾓ.......... X1.5" :CA=1.5
1330 LOCATE 0,21 :PRINT "────────────────────"
1340 PRINT "ｺﾞｳｹｲ......";RIGHT$("....."+STR$(SC*CA),6);
1350 IF HN<10 THEN QT(AN)=QT(AN)+SC :QT(HN)=QT(HN)-SC :GOTO 1380
1360 CC=SC/2 :QT(AN)=QT(AN)+CC*3
1370 FOR I=1 TO 3 :AN=AN+1-(AN=3)*4 :QT(AN)=QT(AN)-CC :NEXT I
1380 FOR I=0 TO 3 :LOCATE 18,I*2+15 :PRINT NA$(I);" =";
1390 PRINT RIGHT$("      "+STR$(QT(I)),7); :NEXT I
1400 GOSUB 1520 :OY=OY+1-(OY=3)*4 :BP=BP+1 :IF BP<10 THEN 130
1410 REM ▒▒▒▒ GAME END ▒▒▒▒
1420 FOR I=0 TO 6 :COLOR 6,0 :LOCATE 0,I :PRINT SPC(32); :NEXT I
1430 ME$="ﾏｹ" :IF QT(3)>=30000 THEN ME$="ｶﾁ"
1440 LOCATE 0,0 :PRINT "ｺﾚﾃﾞ ｵﾜﾘﾃﾞｽ｡" :PRINT
1450 PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ";QT(3);" ﾃﾝ ﾅﾉﾃﾞ ";ME$;"ﾏｼﾀ｡" :PRINT
1460 PRINT "ﾏﾀ ｱｿﾝﾃﾞﾈ !" :GOSUB 1520 :GOTO 120
1470 REM ▒▒▒▒ ﾘｭｳｷｮｸ ▒▒▒▒
1480 COLOR 7,0 :CLS :POKE $CA00,0
1490 FOR I=1 TO 148 :COLOR INT(RND(1)*8),INT(RND(1)*8)
1500 PRINT "ﾘｭｳｷｮｸ! "; :BEEP 1:NEXT I :BEEP 0 :GOTO 1400
1510 REM ▒▒▒▒ [ｽﾍﾟｰｽ] SUB ▒▒▒▒
1520 CO=0
1530 COLOR CO,0 :LOCATE 5,23 :PRINT PU$;
1540 PICK PK :IF PK=32 THEN RETURN
1550 CO=CO+1-(CO=7)*8 :GOTO 1530
1560 REM ▒▒▒▒ COM ﾔｸ ｷﾒ ▒▒▒▒
1570 FOR I=1 TO 9 :KK(I)=9 :NEXT I :FOR I=0 TO 2
1580 R=INT(RND(1)*7)
1590 IF RND(1)>.8 THEN R=7 :IF RND(1)>.8 THEN R=8 :IF RND(1)>.9 THEN R=9
1600 ON R+1 GOSUB 1740,1750,1760,1780,1760,1810,1830,1780,1780,1850
1610 FOR J=1 TO 9 :RA(J)=KK(J) :NEXT J
1620 A=0 :FOR J=0 TO 8 :KK(CY(I,J))=KK(CY(I,J))-1
1630 IF KK(CY(I,J))<0 THEN A=1
1640 NEXT J :IF A=1 THEN FOR J=1 TO 9 :KK(J)=RA(J) :NEXT J :GOTO 1580
1650 FOR J=0 TO 8 :RD(J)=0 :NEXT J :FOR J=1 TO 5
1660 RA(J)=INT(RND(1)*9) :IF RD(RA(J))=1 THEN 1660
1670 RD(RA(J))=1 :NEXT J
1680 FOR J=1 TO 5 :CM(I,J)=CY(I,RA(J)) :NEXT J
1690 IF LV<4 THEN CM(I,5)=0
1700 IF LV=2 THEN CM(I,4)=0
1710 CK(I)=LV+1 :CM(I,0)=0 :NEXT I
1720 GOTO 1870
1730 REM ▒▒▒▒ ﾔｸ SUB ▒▒▒▒
1740 FOR J=0 TO 8 :CY(I,J)=INT(RND(1)*9)+1 :NEXT J :RETURN
1750 FOR J=0 TO 8 :CY(I,J)=J+1 :NEXT J :RETURN
1760 FOR J=0 TO 2 :R=INT(RND(1)*9)+1 :FOR K=0 TO 2
1770 CY(I,J*3+K)=R :NEXT K :NEXT J :RETURN
1780 R1=INT(RND(1)*9)+1 :R2=INT(RND(1)*9)+1 :IF R1=R2 THEN 1780
1790 FOR J=0 TO 5 :CY(I,J)=R1 :NEXT J
1800 FOR J=6 TO 8 :CY(I,J)=R2 :NEXT J :RETURN
1810 R=INT(RND(1)*3)+1 :FOR J=0 TO 2 :FOR K=0 TO 2
1820 CY(I,J*3+K)=R+K*3 :NEXT K :NEXT J :RETURN
1830 R=INT(RND(1)*3)+1 :FOR J=0 TO 2 :FOR K=0 TO 2
1840 CY(I,J*3+K)=R+K :NEXT K :NEXT J :RETURN
1850 R=INT(RND(1)*9)+1 :FOR J=0 TO 8 :CY(I,J)=R :NEXT J :RETURN
1860 REM ▒▒▒▒ ﾊｲﾊﾟｲ ▒▒▒▒
1870 II=1 :KU=-1
1880 IF KK(II)>0 THEN KU=KU+1 :RP(KU)=II :KK(II)=KK(II)-1 :GOTO 1880
```

```
1890 II=II+1 :IF II<10 THEN 1880
1900 FOR I=1 TO LV+1 :FOR J=0 TO 2 :KU=KU+1 :RP(KU)=CM(J,I) :NEXT J :NEXT I
1910 FOR I=1 TO 100 :R1=INT(RND(1)*(KU+1)) :R2=INT(RND(1)*(KU+1))
1920 A=RP(R1) :RP(R1)=RP(R2) :RP(R2)=A :NEXT I
1930 FOR I=0 TO 7 :MP(I)=RP(I) :NEXT I
1940 FOR I=0 TO 2 :FOR J=1 TO LV :JP(I,J)=RP(KU) :KU=KU-1 :NEXT J :NEXT I
1950 DR=RP(8) :KC=KU :KX=0 :KY=OY
1960 FOR I=0 TO 3 :RT(I)=0 :IP(I)=0 :NEXT I
1970 FOR I=0 TO 3 :FOR J=0 TO 11 :SP(I,J)=0 :NEXT J :NEXT I
1980 FOR I=1 TO 9 :PH(I)=I :NEXT I
1990 FOR I=1 TO 50 :R1=INT(RND(1)*9)+1 :R2=INT(RND(1)*9)+1
2000 A=PH(R1) :PH(R1)=PH(R2) :PH(R2)=A :NEXT I
2010 REM ※※※※ ガメン PRINT ※※※※
2020 COLOR 0,4 :CLS :POKE $CA00,4
2030 PRINT "  バショ";CHR$(31);CHR$(31);"ドウ   ";CHR$(30);"z";
2040 FOR I=0 TO 3 :COLOR 7,4 :LOCATE 0,I*4+4 :PRINT NA$(I);
2050 COLOR 6,4 :LOCATE 0,I*4+5 :PRINT RIGHT$("     "+STR$(QT(I)),6); :NEXT I
2060 COLOR 1,4 :LOCATE 0,OY*4+4 :PRINT NA$(OY);
2070 COLOR 7,4 :LOCATE 27,21 :PRINT "=ツモハイ";
2080 BX=0 :BY=19 :BC=4 :BN=4 :GOSUB 2150
2090 COLOR 2,7 :LOCATE 1,20 :PRINT TR$;
2100 PX=0 :PY=0 :PN=BP :GOSUB 600 :PX=9 :PN=DR :GOSUB 600
2110 FOR I=1 TO 9 :PX=I*2+11 :PN=I :GOSUB 600
2120 COLOR 0,6 :LOCATE I*2+12,2 :PRINT RIGHT$(STR$(PH(I)),1); :NEXT I
2130 GOSUB 620 :RETURN
2140 REM ※※※※ BOX PRINT SUB ※※※※
2150 COLOR 7,BC :LOCATE BX,BY :PRINT " ▄";LEFT$("▄▄▄▄▄▄",BN);"▄ ";
2160 FOR I=1 TO 3 :LOCATE BX,BY+I :PRINT " █";LEFT$("██████",BN);"█ "; :NEXT I
2170 LOCATE BX,BY+4 :PRINT " ▀";LEFT$("▀▀▀▀▀▀",BN);"▀ "; :RETURN
2180 REM ※※※※ TITLE ※※※※
2190 COLOR 7,0 :CLS :POKE $CA00,0 :POKE 0,0
2200 FOR I=$D3C0 TO $D3C7 :POKE I,255 :NEXT I
2210 FOR I=0 TO 23 :COLOR INT(RND(1)*7+1),0 :PRINT TI$(I); :NEXT I
2220 PP=$D3C0 :CO=0 :PM=0
2230 COLOR CO,0 :LOCATE 5,12 :PRINT PU$; :POKE PP,PM
2240 PICK PK :IF PK=32 THEN 2300
2250 PP=PP+1-(PP=$D3C7)*8 :CO=CO+1-(CO=7)*8
2260 IF (PP=$D3C0)*(PM=0) THEN PM=255 :GOTO 2230
2270 IF (PP=$D3C0)*(PM=255) THEN PM=0 :GOTO 2230
2280 GOTO 2230
2290 REM ※※※※ セツメイ イリマスカ ? ※※※※
2300 COLOR 7,0 :CLS :POKE $CA00,0
2310 PRINT "セツメイ ハ イリマスカ ?" :PRINT "  イル=[1],イラナイ=[2]"
2320 PICK PK :IF PK=$31 THEN GOSUB 2480 :GOTO 2350
2330 IF PK<>$32 THEN 2320
2340 REM ※※※※ レベル INPUT ※※※※
2350 COLOR 7,0 :CLS :POKE $CA00,0
2360 INPUT "レベル (1-3) ";LV :LV=LV+1 :IF (LV<2)+(LV>4) THEN 2360
2370 REM ※※※※ サイコロ ※※※※
2380 LOCATE 5,15 :PRINT PU$; :LOCATE 0,10
2390 BX=10 :BY=10 :BC=0 :BN=3 :GOSUB 2150 :BX=17 :GOSUB 2150
2400 COLOR 2,7 :R1=INT(RND(1)*6) :R2=INT(RND(1)*6) :BEEP 1
2410 LOCATE 11,11 :PRINT SK$(R1);
2420 LOCATE 18,11 :PRINT SK$(R2);
2430 PICK PK :IF PK<>32 THEN 2400
2440 OY=MOD(R1+R2+4,4) :BP=1
2450 COLOR 6,0 :LOCATE 9,17 :PRINT "オヤ ハ ";NA$(OY);" デス。";
2460 BEEP 0 :FOR I=0 TO 3 :QT(I)=27000 :NEXT I :RETURN
2470 REM ※※※※ セツメイ ※※※※
2480 COLOR 7,0 :CLS :POKE $CA00,0
2490 PRINT " コノ「TOSHI JONG」ハ マージャンヲ シラナイヒト デモ スグニデキル カンタンナ ゲームデス。 3ニン"
2500 PRINT "ブンヲ JR-200ガ ウケモチマス。                ハイハ 9シュルイガ ソレゾレ 9マイ ツマリ 81マイ";
2510 PRINT "アリマス。 アナタハ 9マイヲ ツカッテ ヤクヲ ツクッテクダサイ。 ヤクハ 11シュルイアリマス。 ヤクヲ シラナクテモ"
2520 PRINT "ダイジョウブ 3マイズツ オナジハイヲ ソロエレバOKデス。 トクテンハ ヤクノキホンテン ト ヌノコ゛ウケイ"
2530 PRINT "デ キマリマス。                   アナタノツモハ ジドウテキニシテクレマス。 カーソルキーヲ";
2540 PRINT "ツカッテ カーソル(rs)ヲ ステタイハイノ シタニ イドウシマス。 ソシテ SPACEキーヲ オスト ソノハイヲ ステマ";
2550 PRINT "ス。 コレヲ クリカエシテ アト1マイデ カンセイスルトコロニナッタラ ハイヲ ステルマエニ RETURNキーヲ オシマス"
2560 PRINT "スルト カーソルガ ウエノ 9マイノハイノ トコロニ ウツリマス。 ソシテ カーソルヲ マッテイルハイノ シタニ イドウ";
2570 PRINT "シテ SPACEキーヲ オシマス。 スルト[リーチ]ガ カカリマス。 ツギニ イラナイハイヲ ステマス。 アトハ コンピ";
2580 PRINT "ューターガ ゼンブ シテクレルノデ ジーット ミテイルダケデ OK!"
2590 PRINT " ソノホカ ガメンノ シジドウリニ シテクダサイ。" :GOSUB 1520
2600 REM ※※※※ ヤク ノ レイ PRINT ※※※※
2610 COLOR 6,0 :CLS :POKE $CA00,0
2620 PRINT "ヤクメイ & キホンテン --- ヤク ノ レイ -----" :PRINT
2630 FOR I=0 TO 4 :YY=I*4+2 :GOSUB 2670 :NEXT I :GOSUB 1520
2640 COLOR 6,0 :CLS
2650 FOR I=5 TO 10 :YY=I*4-20 :GOSUB 2670 :NEXT I :GOSUB 1520 :RETURN
2660 REM ※※※※ PRINT SUB ※※※※
2670 COLOR 6,0 :LOCATE 0,YY :PRINT YN$(WR(I));
2680 LOCATE 1,YY+2 :PRINT "キホンテン=";RIGHT$("    "+STR$(YT(WR(I))),4);
2690 FOR J=1 TO 9 :PX=J*2+10 :PY=YY :PN=VAL(MID$(WW$(I),J,1))
2700 GOSUB 600 :NEXT J :RETURN
2710 REM ※※※※ ショキセッテイ ※※※※
2720 COLOR 7,4 :CLS :POKE $CA00,4 :POKE 0,0 :RANDOMIZE
2730 DIM PI$(2),TI$(23),NA$(3),SK$(5),YN$(12),WW$(10)
2740 DIM MP(8),RP(80),YT(12),CY(2,8),PS(9),PC(9),KP(9),SP(3,11),WR(10)
2750 DIM CM(2,5),RA(9),CK(2),KK(9),PH(9),QT(3),JP(2,5),UT(7),IP(3),RT(3)
2760 C1$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29) :RESTORE
2770 IF PEEK($D3D6)+PEEK($D3D7)=152 THEN RESTORE 3150 :GOTO 2790
2780 FOR I=$D300 TO $D3D7 :READ A$ :POKE I,VAL("$"+A$) :NEXT I
2790 FOR I=0 TO 2 :READ A1$,A2$,A3$ :PI$(I)=A1$+C1$+A2$+C1$+A3$ :NEXT I
2800 CL$="  "+C1$+"  "+C1$+"  "
2810 C1$=C1$+CHR$(29)
2820 FOR I=0 TO 5 :READ A1$,A2$,A3$ :SK$(I)=A1$+C1$+A2$+C1$+A3$ :NEXT I
2830 UT(7)=1 :FOR I=6 TO 0 STEP -1 :UT(I)=UT(I+1)*2 :NEXT I
2840 RESTORE 3200
2850 FOR I=$D408 TO $D467 :READ A$ :POKE I,VAL("$"+A$) :NEXT I
2860 RESTORE 3200
2870 FOR I=0 TO 2 :FOR J=0 TO 3 :FOR K=0 TO 7 :READ A$ :B=VAL("$"+A$)
2880 FOR L=0 TO 7 :B1=INT(B/UT(L)) :IF B>=UT(L) THEN B=B-UT(L)
2890 TI$(I*8+K)=TI$(I*8+K)+CHR$($78+(B1=0))
2900 NEXT L :NEXT K :NEXT J :NEXT I
2910 FOR I=0 TO 3 :READ NA$(I) :NEXT I
2920 FOR I=0 TO 12 :READ YN$(I),YT(I) :NEXT I
2930 FOR I=1 TO 9 :READ PS(I),PC(I) :NEXT I
2940 C1$=C1$+CHR$(29) :TR$="♣♥♦♠"+C1$+"♠←↓↑"+C1$+"→ ÷◎▦"
2950 KS$="rs" :RC$="tuvw" :PU$="[SPACE] キー ヲ オシテクダサイ。"
2960 FOR I=$C000 TO $C022 :READ A :POKE I,A :NEXT I
2970 FOR I=0 TO 10 :READ WR(I),WW$(I) :NEXT I
2980 RETURN
2990 REM ※※※※ CHR DATA ※※※※
3000 DATA 00,00,00,0F,0F,0F,0F,0F,00,00,00,F0,F0,F0,F0,F0
3010 DATA 0F,7F,7F,00,1F,1D,1D,0F,F0,FE,FE,00,F8,B8,B8,F0
3020 DATA 3F,7F,5F,6E,3C,00,00,00,FC,FE,DE,6E,3C,00,00,00
3030 DATA 00,00,00,00,00,00,00,77,00,00,00,20,50,50,A8,08
3040 DATA 77,77,00,22,22,14,3F,3F,48,38,04,04,C4,34,02,42
3050 DATA 0A,09,37,77,3B,00,00,00,22,22,A2,CC,B0,00,00,00
3060 DATA 00,00,00,18,24,02,02,01,00,00,00,30,48,80,80,00
3070 DATA 0E,0A,0E,01,0F,17,63,64,E0,A0,E0,00,E0,D0,8C,4C
3080 DATA 0B,14,13,79,78,00,00,00,A0,50,90,3C,3C,00,00,00
3090 DATA 00,3F,3F,3F,3F,3F,00,00,00,FC,FC,FC,FC,FC,00,00
3100 DATA 00,7F,FF,FF,FF,FF,FF,7F,00,FF,6F,6F,68,EF,DF,FF
3110 DATA 00,FF,F1,FB,20,FB,F7,FF,00,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FE
3120 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00,00,00,00,00
3130 DATA 44,EF,AA,00,62,CF,52,46
3140 REM ※※※※ パイ DATA ※※※※
3150 DATA `a,bc,de,fg,hi,jk,lm,no,pq
3160 REM ※※※※ サイコロ DATA ※※※※
3170 DATA "   "," ● ","   ","●  ","   ","  ●","●  "," ● ","  ●"
3180 DATA "● ●","   ","● ●","● ●"," ● ","● ●","● ●","● ●","● ●"
3190 REM ※※※※ TITLE DATA ※※※※
3200 DATA 7F,FF,FF,FF,7F,0F,0F,0F,F0,F8,F8,F8,F0,80,9C,B6
3210 DATA 00,00,01,03,03,03,73,EB,00,06,0F,0F,06,00,C6,EF
3220 DATA 0F,0F,0F,07,00,01,03,03,8E,8E,8E,1C,00,F8,FC,FC
3230 DATA 73,BA,FA,72,00,00,00,00,EF,EF,EF,C6,00,00,00,00
3240 DATA 01,1C,3E,3F,3F,3F,1F,0F,F8,F0,F3,F6,F7,F7,E7,C3
3250 DATA 00,00,8E,DF,DF,D7,D7,96,00,38,6C,3C,1C,7C,7C,38
3260 REM ※※※※ NAME DATA ※※※※
3270 DATA "シモチャ","トイメン","カミチャ","アナタ "
3280 REM ※※※※ ヤク ノ ナマエ DATA ※※※※
3290 DATA "チョンボ......",  0
3300 DATA "ナインスルー.....", 20
3310 DATA "スリースリー.....", 40
3320 DATA "6レン........", 80
3330 DATA "3パターン 3カラー",100
3340 DATA "1カラー 3パターン",120
3350 DATA "1パターン 3カラー",120
3360 DATA "1カラー 6レン...",200
3370 DATA "1パターン 6レン.",200
3380 DATA "スーパートシジャン",500
3390 DATA "フリテン チョンボ.",  0
3400 DATA "3カラー.......", 60
3410 DATA "3パターン.....", 60
3420 REM ※※※※ パイ ノ S,R ※※※※
3430 DATA 0,2, 0,1, 0,0, 1,2, 1,1, 1,0, 2,2, 2,1, 2,0
3440 REM ※※※※ MUSIC DATA ※※※※
3450 DATA 3,22,3,25,0,3,56,3,60,0,4,13,0,12,34,5
3460 DATA 30,5,29,0,3,41,2,44,3,48,2,38,4,58,2,50
3470 DATA 3,53,0
3480 REM ※※※※ ヤク ノ レイ DATA ※※※※
3490 DATA  1,123456789,  2,222333999, 11,111333888
3500 DATA 12,222555999,  3,444444888,  4,111555999
3510 DATA  5,222555888,  6,111222333,  7,666666999
3520 DATA  8,444444555,  9,111111111
```


評…これが男のニオイさ！(影)



by HOKKUN

評…カット，くわあ〜っと!! ボツだあ!!(影)

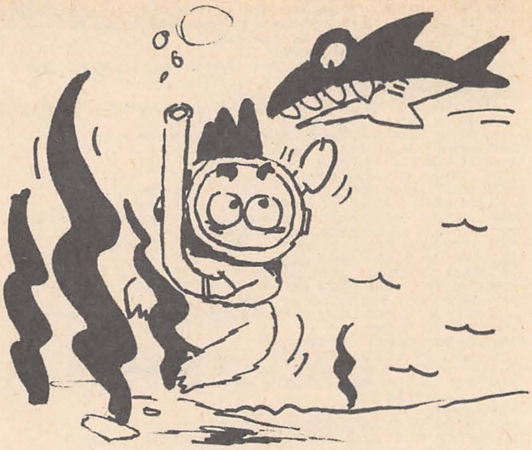


by さすがのAくん

★メトロクロスのランナーとエキサイトバイクのライダー，似ていると思いません？(福島県いわき市・金成徹17才)……【影：似てると思う。編：ランナーとライダーだからね。影：だからどうした。編：…字も似てる！】

プハ！

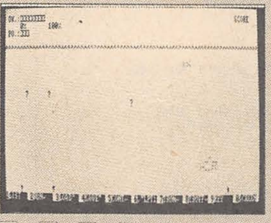
IBM太郎



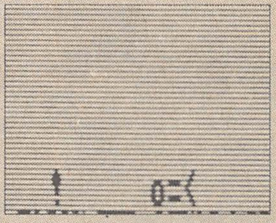
あなたは，海にもぐってワカメ（！）を集めてください。くらげ（？）も点になります。しかし，酸素（OX.）がなくなったり，サメに食べられると死んでしまってGAME　OVER！です。

ゲームのやりかたは，スペース・キーを押すとパワー（PO.）が上がります。パワーが50％を越すと，もぐります。ただし，パワーを上げるほど酸素を消費する量が増えます。酸素を増やすには，浮き上がればOKです。酸素の残りが50％以下のとき，〝プハ！〞といって酸素を補給します。ワカメなどは，頭の先で取ってください。

ゲームのコツは，むやみにスペース・キーを押さないで必要十分なだけ押すようにすることです（2回押すと10％パワーが上がる）。



《写真1》実行画面。泳ぎかたがまたイイ！



《写真2》海底にもぐってワカメを取れ

プハ！のプログラム・リスト

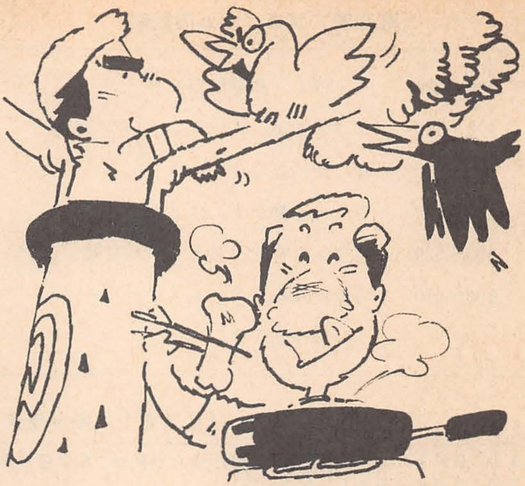
```
10 SCREEN 0,0,0:WIDTH 80,25:COLOR 0,3,0:CLS
20 RANDOMIZE TIMER
30 M$(0)="o=<":M$(1)="o="+CHR$(6)
40 S1$="  _ˉ__":S2$=">-__;<"
50 LOCATE 2,2:PRINT"OX.:":LOCATE 4,2:PRINT"PO.:"
60 LOCATE 2,73:PRINT"SCORE"
70 LOCATE 3,6:PRINT"0%          100%"
80 LOCATE 6,1:PRINT STRING$(80,"ˉ");
90 OX=100:Y=7:X=78:SX=1:SY=15
100 IN$=INKEY$:IF RND(1)*100<PO THEN C=-(C=0)
110 PO=PO+((IN$=" ")*(PO<100)-(IN$<>" ")*(PO>0))*5
120 OX=OX-PO/100:IF OX<0 THEN OX=0
130 LOCATE 2,6,0:PRINT STRING$(OX/10,"D");"
140 LOCATE 4,6,0:PRINT STRING$(PO/10,"D");"
150 LOCATE Y,X,0:PRINT"   ";
160 X=X-(50-ABS(50-PO))/50:IF X<2 THEN X=78
170 Y=Y+PO/50-1:IF Y<7 THEN Y=7
180 IF Y=7 AND OX<50 THEN GOSUB 390:GOTO 210
190 IF Y>24 THEN Y=24
200 LOCATE Y,X,0:PRINT M$(C);
210 IF OX=<0 THEN 370
220 CH=SCREEN(Y,X-1):IF ASC("!")=CH THEN GOSUB 550
230 IF ASC("?")=CH THEN GOSUB 580
240 IF RND(1)<.1 THEN GOSUB 470
250 LOCATE SY,SX,0:PRINT"      ";
260 LOCATE SY+1,SX,0:PRINT"       ";
270 SX=SX+3:IF SX>74 THEN SX=1
280 SY=SY+SGN(Y-SY)*(RND(1)*2-.9):IF SY>23 THEN SY=23
290 IF SY<7 THEN SY=7
300 LOCATE SY,SX,0:PRINT S1$;
310 LOCATE SY+1,SX,0:PRINT S2$;
320 IF ABS(SX+2-X)<4 AND ABS(SY+.5-Y)=<.5 THEN 340
330 GOTO 100
340 PLAY"G64F64E64D64C64"
350 LOCATE 12,32:PRINT"G A M E    O V E R !"
360 END
370 PLAY"C64E64D64F64E64G64F64"
380 GOTO 350
390 Y=7:OX=100
400 LOCATE Y,X,0:PRINT M$(C);
410 LOCATE 6,X,0:PRINT"v";
420 LOCATE 5,X,0:PRINT"w";
430 PLAY"C64"
440 LOCATE 6,X,0:PRINT"ˉ";
450 LOCATE 5,X,0:PRINT" ";
460 RETURN
470 IF RND(1)<.4 THEN 520
480 A=INT(RND(1)*80)+1
490 B=INT(RND(1)*10)+8
500 LOCATE B,A,0:PRINT"?";
510 RETURN
520 A=INT(RND(1)*80)+1
530 LOCATE 24,A,0:PRINT"!";
540 RETURN
550 PLAY"B32":SC=SC+10
560 LOCATE 4,73,0:PRINT USING"#####";SC;
570 LOCATE Y,X-1,0:PRINT" ";:RETURN
580 OX=OX-20:PLAY"C64B64C64"
590 LOCATE Y,X-1,0:PRINT" ";
600 GOTO 550
```


★私は知っている。電波新聞社を見に行った者は，二度と帰れなかったことを…。(東京都新宿区・供田　参14才)
……【Dr.D：ぐはははは っ，私は若い力を吸って生きている吸血ドクターなのだ。あれ？はしゃぎすぎたかな？】

M5(BASIC-I)用

ケンタッキー・フライド・チキン

おたんこなす



ストーリー

それは，いつだったかもう忘れてしまったが，肉屋さんが夜逃げしてしまったんだ。だから，ニワトリを買えない。買えないとフライド・チキンはできない…。

困っているところへ，注文がきた。しかたがないから，弟子のどてかぼちゃをつれて，野生のニワトリを捕りにいった。が，持ち帰るのがめんどくさかったので，ダイレクトにフライド・チキンにしてしまうことにしたーですわ。

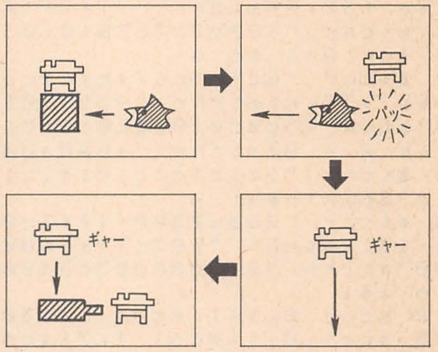
あそびかた

カーソル・キーで，上下左右とジャンプです。フライド・チキン10本で，ボーナスがもらえます。

こうなるとあぶない

ゲームをしているときに，**第1図**のような場合は，カラスが〝■〟を消していってしまうので，下に落ちてしまいます。

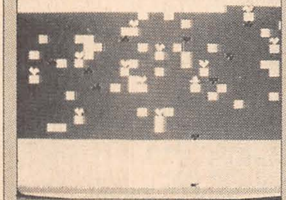
★　★



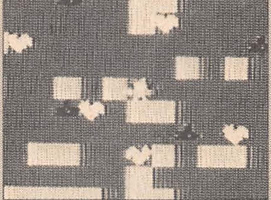
《第1図》危ないパターン例

《第1表》変数表

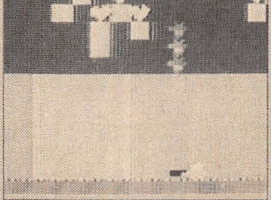
変数	内容
X，Y	自分の座標
LX，LY	左向きのカラスの座標
RX，RY	右向きのカラスの座標
CK	つかまえたチキンの数
S	スコア
D	どのくらい下に落ちたか
J	あとどのくらいジャンプできるか
VP	自分の位置になにがいるか



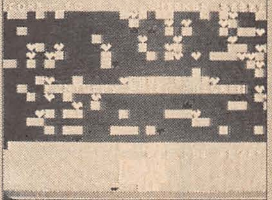
《写真1》野生のニワトリは木に止まるのです



《写真2》ピョンピョンと，ニワトリを落とせ！



《写真3》カラスにやられて，ヒューンと落ちた



《写真4》ちょっとざんこくなゲームでした

★みんな！ベーマガを読むとBASICがわかる！マイコンが動かせる！プログラムが組める！という夢が見れる！(東京都文京区・ハウ太郎12才)……【編：夢ではないのです。ベーマガ読んでる人は100%組めるのです!!】

《第2表》プログラムの説明

100～280	木を描く，初期設定など
300～390	スコア表示，ボーナス，自分の移動，なにかに当たったか？
400～480	カラスを動かす，はばたかせる
500～530	ニワトリをフライド・チキンにする
600～620	自分が死ぬ，ゲーム・オーバー，もう一回やるか？

CHECKER FLAG

編：なぜかおかしなストーリーで，思わず笑ってしまいました。

影：あらためて，ストーリーの大切さを，知らされたような気がするね。ゲームしてるときも，下に人間が落っこちてフライド人間になっちゃう瞬間なんか，ドキーッとしちゃうからな。やってみんしゃい！

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 Print "■■■■■":Poke &709F,5:Print "■■■"
20 for A=1 to 3
30 stchr "0666f701be3c1810" to 138,A:stchr "6066ef807d3c1808
" to 137,A:stchr "ffffffffffffffff" to 139,A
40 stchr "387c7c7c38101038" to 92,A:next A
50 for A=4 to 6
60 stchr "6cfcfc6ffcfcfcac" to 138,A:stchr "6cfcfc6ffcfcfcac
" to 137,A:stchr "9090909090909090" to 139,A
70 stchr "c0c0c0c0c0c0c0c0" to 128,A:stchr "3033333333333333
" to 224,A:stchr "a0a0a0a0a0a0a0a0" to 92,A
80 stchr "1c1c1c1c1c1c1c1c" to 35,A:stchr "1c1c1c1c1c1c1c1c"
 to 36,A:next A
90 stchr "2c3c0000ffff3c00" to 130:stchr "00003c3c00000024"
to 131:stchr "003cffff00003c34" to 226
100 stchr "240000003c3c0000" to 227:stchr "000000007f7c7c00"
 to 141
110 scod 0,141:scod 1,130:scod 2,131:scod 3,130:scod 4,131
120 scol 0,1:scol 1,7:scol 2,15:scol 3,7:scol 4.15
130 for I=0 to 255:out 32,I:next I
140 Print cursor(10,10)"hit[PLAY]key":chain
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

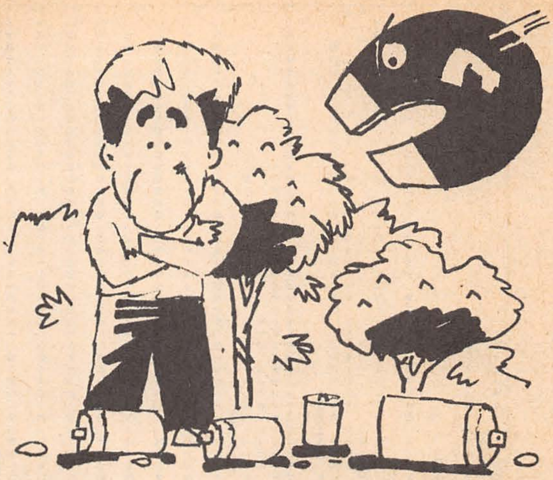
```
100 cls:dim RX(4),RY(4),LX(4),LY(4)
110 goto 610:$S for I=0 to 18:Print cursor(0,I)"████████████
████████████":next I
117 for I=0 to 5:Print "             +++++              ":nex
t I
123 Print "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
130 for I=0 to 50:let KX=rnd(28)+2:let KY=rnd(15):Print curs
or(KX,KY)"+";:next I:Print cursor(20,10)"+";
210 let X=20:let Y=9:let CK=0
220 for I=0 to 4:let RX(I)=rnd(31):let LX(I)=rnd(31):let RY(
I)=rnd(15)+1:let LY(I)=rnd(15)+1:next I
240 for I=0 to 10:gosub $A:next I:goto 300:$A let NX=rnd(29)
+2:let NY=rnd(13)
260 if vPeek(&3800+NY*32+NX+32)=139 then goto 280
270 goto $A
280 Print cursor(NX,NY)chr$(rnd(1)+137);:return
300 Print cursor(0,0)"SCORE=" S,"CHICKEN" left$(" ¥¥¥¥¥¥¥¥¥
",CK+1);
301 if CK=10 then for BS=0 to 500 step 10:Print cursor(10,5)
"BONUS=" BS;:out 32,240:out 32,255:next BS:let S=S+BS:goto $
S
305 let K=Peek(&702B):let X=X+(K=54 and X>0)-(K=55 and X<32)
310 let Y=Y+(K=51 and Y>0 and vPeek(&3800+Y*32+X)=139)-(K=46
 and Y<15)
320 if K=51 and vPeek(&3800+Y*32+X+32)=139 and Y>0 and J=0 t
hen let J=5:let Y=Y-1:goto 340
330 if J>0 then let Y=Y-1:let J=J-1
340 if vPeek(&3800+Y*32+X)<>139 and vPeek(&3800+Y*32+X+32)<>
139 and J<1 then let Y=Y+1:let D=D+1 else let D=0
350 loc 0 to X*8,176:loc 1 to X*8,Y*8:loc 2 to X*8,Y*8:loc 3
 to X*8+8,176:loc 4 to X*8+8,176
360 let VP=vPeek(&3800+Y*32+X):if VP=138 or VP=137 then let
DY=Y:let A$="■":gosub 500
380 if VP=35 or VP=36 then goto 600
390 if D>6 then goto 600
400 for RT=0 to 4:Print cursor(RX(RT),RY(RT))"*■";:let RX(RT
)=RX(RT)-1
420 if RX(RT)<1 then Print "←←■":let RX(RT)=32:let RY(RT)=rn
d(15)+1
430 next RT:for LT=0 to 4
440 Print cursor(LX(LT),LY(LT))"#←←■";:let LX(LT)=LX(LT)+1
450 if LX(LT)>32 then let LX(LT)=0:let LY(LT)=rnd(15)+1
455 next LT
460 if NC=1 then for A=1 to 3:stchr "081818fe77fe0000" to 35
,A:stchr "0000ff76ff181810" to 36,A:next A:let NC=0:goto 480
470 for A=1 to 3:stchr "0818187fee7f0000" to 36,A:stchr "000
0ff67ff181808" to 35,A:next A:let NC=1
480 for I=0 to 2:Print cursor(rnd(31),rnd(15))"+";:gosub $A:
next I:goto 300
500 Print cursor(X,DY)A$;:let DY=DY+1:let A$=chr$(vPeek(&380
0+DY*32+X)):Print "↓←┫";
510 for I=240 to 255:out 32,I:next I
520 if DY>21 then let S=S+10:let CK=CK+1:Print cursor(X,DY)"
 ";:out 32,240:for I=0 to 500:next I:out 32,255:return
530 goto 500
600 scod 1,226:scod 2,227:for I=Y to 22:loc 1 to X*8,I*8:loc
 2 to X*8,I*8:for II=100 to 160:out 32,II:next II:next I
605 Print cursor(13,9)"┫GAME OVER┣↓"
610 out 32,240:for I=0 to 500:next I:out 32,255:Print cursor
(5,10)"KENTUCKY FRIED CHICKEN■■■HIT [S] KEY!!";
620 if inkey$="s" then scod 1,130:scod 2,131:let S=0:goto $S
 else goto 620
```


★毎月ハガキをだしても載らない僕は，7月号146ページに名前を記入していた。（京都府宇治市・X1伊丹15才）

……【影：OFに載るには普通のことを書いちゃダメなんだよ。編：なんたって，影さんが選ぶんだからネ！】

マグネティック
MAGNETIC
フォース
FORCE

平和(ぴんふ)



STORY

なんでもかんでも，使い捨ての時代。きれいな森にも，捨てられた乾電池がごろごろしています。そこで，森の美しさを取りもどそうと，磁石男が登場しました。

遊びかた

S極爆弾とN極爆弾を，磁石男の頭の磁石を使って誘導し，時間内にすべての電池を破壊してください。

磁石男はカーソル・キーで動き，左のシフト・キーでNとSの極性を変えられます。

NとSの爆弾は，磁石男と同じ極性に対しては反発し，異なった極性に対しては吸いよせられてきます(当然ですね)。ただし，縦に並んだときは，右の磁極に影響されます。また，爆弾に近よって誘導したほうが，爆弾が速く動きます。

配点は，乾電池が30点，水銀電池が80点で，面クリアしたとき，残り時間がボーナスになります。

磁石男が，爆弾や電池にぶつかったり，時間がなくなると，木が枯れます。3回枯れると，ゲーム・オーバーです。

森は全部で，八つのパターンがあります。ゲーム・オーバーのとき，適当なキーで再ゲームですが，[1]～[8]のキーで好きな面から始めることができます。

プログラムについて

830行からの画面のDATAは，自由に変えられます。0が空白，1が木，2が乾電池，3が水銀電池，4がS極爆弾，5がN極爆弾，6が磁石男です。メモリは少ししか残っていませんが，あと2～3面は追加できます。

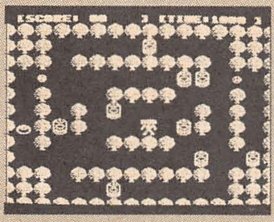
CHECKER FLAG

影：グッド・アイデア賞!! 社会問題にまっこうから挑んでいるのがいい!!

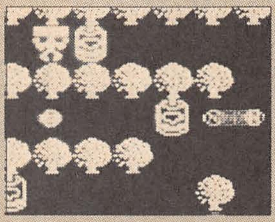
編：社会問題とは，また影さんらしくない発言ですね。

影：いや，久しぶりにコーフンしたぞ。……な～んてネ! でもさ，このアイデア，おもしろいと思うよ。科学的でもあるしさ，頭も使うし，なっ，編くん?

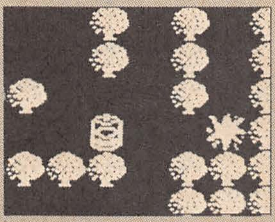
編：はい，作者の日ごろの着眼点に脱帽です。シリーズ化を，お願いします。



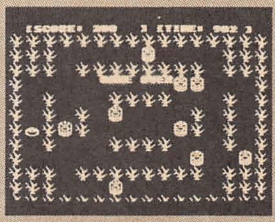
《写真1》スタート画面。中央に磁石男がいる



《写真2》ヒュルルーンと，爆弾を吸いよせる



《写真3》ドッカーン!! 頭を使うゲームです



《写真4》あーあ，木をぜんぶ枯らしちゃった!

★バグがある限り，ベーマガを買わなくてはいけない!(三重県・林寿弥12才)……【編：編集長，なにを笑ってるんですか。編集長：いや，これも影くんのおかげかと思って。影：なんですか，私がすべての責任だとでも😢】

```
10 print "▓▓▓":console 0,,1
20rem ▶◆◆◆◆◀ CHR SET ▶◆◆◆◆◀
30 for I=&2000 to &22EF:vpoke I,vpeek(I)or vpeek(I)/2 or vpe
ek(I)/4:next I
40 for I=200 to 223:read A$:stchr A$ to I,0:next I
50 scod 0,200:scod 1,204:scol 0,8:scol 1,5:scod 2,216:scod 3
,220:scol 2,5:scol 3,8:joint 1 to 0,1:mag 2
60 dim X(1),Y(1):V1=1
70 S=0:R=R+1:L=3
80 restore 780
90 for I=224 to 239:read A$:stchr A$ to I,7:read J:color I,J
*16:next I
100 stchr "3030303030606060" to 225,8:stchr "303030303060606
0" to 227,8
110rem ▶◆◆◆◆◀ SCREEN ▶◆◆◆◆◀
120 PW=1000:D=0:cls:erase
130 print cursor(2,0);"[SCORE:        ] [TIME:1000 ]":cursor(
9,0);S;"←0"
140 print cursor(0,1);rpt$(16,"▒♥←←↓●◆↑");
150 print cursor(0,3);rpt$(10,"▒♥←←↓●◆←←↓");cursor(30,3);rpt
$(10,"▒♥←←↓●◆←←↓");
160 print cursor(0,23);rpt$(16,"▒♥");
170 on R restore 840,860,880,900,920,940,960,980
180 for I=1 to 10:read A$:for J=1 to 14:A1$=mid$(A$,J,1):loc
ate J*2,I*2+1
190 on val(A1$)+1 gosub 210,220,230,240,250,260,270
200 next J,I:goto 280
210 print "  ←←↓  ":return
220 print "▒♥←←↓●◆":return
230 print "┐\←←↓/X":D=D+1:return
240 print "=├←←↓┤╪":D=D+1:return
250 X(0)=J*2:Y(0)=I*2+1:return
260 X(1)=J*2:Y(1)=I*2+1:return
270 X=J*2:Y=I*2+1:return
280 move 0 on X*8,Y*8:N=N-1:loc 2 to X(0)*8,Y(0)*8:loc 3 to
X(1)*8,Y(1)*8
290 play "t200o514s1ab8a898f+f+f+edef+2.eded2","o414s1ab8a89
8f+f+f+eded2.eded2","o414s1dd8d8d8dddddf+2.d2do3a2"
300 if play then goto 300
310rem ▶◆◆◆◆◀ MAIN ▶◆◆◆◆◀
320 PW=PW-1:print cursor(24,0);PW;:if PW<0 then goto 600
330 VX=(inkey(0)=54)-(inkey(0)=55):VY=(inkey(0)=51)-(inkey(0
)=46):VX=VX*2:VY=VY*2
340 if rcrt(X+VX,Y+VY)=224 then VX=0:VY=0
350 X=X+VX:Y=Y+VY:if VX<>0 or VY<>0 then scod 0,abs(sprite(0
,2)-408):scod 1,sprite(0,2)+4
360 if inkey(1)=4 then scol 0,13-sprite(0,3):scol 1,13-sprit
e(1,3):V1=-V1:PW=PW-10:play "t255132o6cdefgabo7c":sleep 1,20
370 if VX=0 and VY=0 then goto 380 else move 0 to X*8,Y*8,1:
play "t255132o4cd+cd+"
380 if rcrt(X,Y)=228 or rcrt(X,Y)=232 or coinc(0,2,7)>1 then
 goto 600
390rem ▶◆◆◆◆◀ NorS BOMB ▶◆◆◆◆◀
400 for I=0 to 1:if PW mod((dist(X(I),Y(I),X,Y)/20)+1)<>0 th
en goto 490
410 V=((sprite(I+2,2)-216)/2-1)*V1:if X>X(I)then V=-V
420 VX=sgn(X-X(I))*V*2:VY=sgn(Y-Y(I))*V*2
430 if rcrt(X(I),Y(I)+VY)=224 then VY=0
440 if rcrt(X(I)+VX,Y(I))=224 then VX=0
450 if rcrt(X(I)+VX,Y(I)+VY)<>224 then goto 470
460 if VX<>0 and VY<>0 then if abs(X-X(I))>abs(Y-Y(I))then V
Y=0 else VX=0
470 X(I)=X(I)+VX:Y(I)=Y(I)+VY
480 move I+2 to X(I)*8,Y(I)*8,1
490 if rcrt(X(I),Y(I))=228 or rcrt(X(I),Y(I))=232 then goto
510
500 next I:goto 320
510rem ▶◆◆◆◆◀ BOMB ▶◆◆◆◆◀
520 if rcrt(X(I),Y(I))=228 then S=S+3 else S=S+8
530 erase I+2:print cursor(X(I),Y(I));"▲←←↓▼";:sg 2,64,0:s
g 3,7,15:sleep 1,30:print cursor(X(I),Y(I));"  ←←↓  ";
540 sg 3,,0:loc I+2 to X(I)*8,Y(I)*8:print cursor(9,0);S;"←0
";:D=D-1:if D<>0 then goto 500
550rem ▶◆◆◆◆◀ CLEAR ▶◆◆◆◆◀
560 play "t16014s1o5c8d8c8o4a+g+ge+d+2","14s1o5c8d8c8o4a+a+o
5cdd+2","14s1o4c8d8c8o3a+g+ge+d+2"
570 if play then goto 570
580 S=S+PW/10:R=R+1:if R=9 then R=1
590 goto 120
600rem ▶◆◆◆◆◀ MISS ▶◆◆◆◆◀
610 erase:restore 820
620 for I=224 to 227:read A$:stchr A$ to I,7:color I,&60:nex
t I
630 for I=1 to 500:sg 0,I,15:sg 1,I+200,15:sg 2,I+200,15:nex
t:sg 0,,0:sg 1,,0:sg 2,,0
640 L=L-1:if L<1 then goto 670 else cls:goto 80
650 for I=224 to 227:read A$:stchr A$ to I,8:next:goto 130
660rem ▶◆◆◆◆◀ GAME OVER ▶◆◆◆◆◀
670 print cursor(11,7);"GAME OVER";
680 play "t20018s1o6g4gg4ab4bb4ba4ga4bg4","18s1o5r2r4g4gg4ab
4bb4ba4ga4bg4","18s1o4r1r2g4gg4ab4bb4ba4ga4bg4"
690 I=inkey(0):if I=0 then goto 690
700 if I>16 then R=0:goto 70 else R=I-9:goto 70
710rem ▶◆◆◆◆◀ CHR DATA ▶◆◆◆◆◀
720 data 007f7f7f00112a,1522410204081408,00000000008010a8,
4482048040201028
730 data 0000000000010815,2241200102040814,00fefefefe008854,
a844824020102810
740 data 007f7f7f7f004122,152a110204080402,0000000000800482,
54a8108040205020
750 data 0000000000012041,2215080102040a04,00fefefefe008244,
a854884020102040
760 data 000000000003060d,0e0f040300000000,000000000c020f0,
70b060c000000000
770 data 000000000003060b,0b0a060300000000,000000000c06050,
d0d060c000000000
780 data 0001060b35132d07,3,5a05210a13010103,3,00c0f0bc76def
e6b,3,ff6f7ad4f8c0c0e0,3
790 data 010d112c23202728,9,2826213c3f271807,9,80b08834c404e
414,9,1464843cfce418e0,9
800 data 0000000000000003,14,0f132c2320201807,14,0000000000
000c0,14,f0c834c4040418e0,14
810 data 006131331b1f9fcf,8,1f3f7fe30b311101,8,8090c6dcf8f0f
8fe,8,ffe0f2d8c4909008,8
820 data 0002020121100808,1c27030305010103,00000000088d0f0e0,
c0c2ccf8f0c0c0e0
830rem ▶◆◆◆◆◀ SCREEN DATA ▶◆◆◆◆◀
840 data 11000002000011,11011111111011,04000000022050,010001
11100010,01010200001010
850 data 31210006021010,01000111100010,00000000002002,110111
11111011,11000200000011
860 data 20100111100102,10010011001001,01000000000010,001001
22100100,00010011001000
870 data 01001000010010,02103100130130,31001000010013,105100
00001401,00032106103000
880 data 30100210001000,10001000100010,00111101111100,211002
22200101,04100233200005
890 data 10000233200110,00100222200100,01111110111121,001000
16001000,12001000102013
900 data 02211021100000,00100100010510,01000014031013,010000
10001001,00000060110001
910 data 10001100000000,10013001000010,31010051000010,014010
00100100,00000112011022
920 data 02000000001020,10201300010200,01020100102010,001020
11020100,00310200201000
930 data 40310200201050,00102011020100,01020100102013,002010
60010201,02010003000020
940 data 10000020030001,05003000003000,00000002000000,020000
60000002,00002011002020
950 data 00030011000000,20000000200000,00020000000000,000000
30002000,10000000400031
960 data 40000001000010,11111101002013,00200021000010,005021
01110110,11111102020000
970 data 00002020111111,01101110100000,01000010000000,010002
10111111,01020010000006
980 data 11120100204111,11020100000211,10251121020001,100101
21100201,10100131010001
990 data 12010131001201,10001121010001,10200121102001,110020
01000011,11100021026111
```

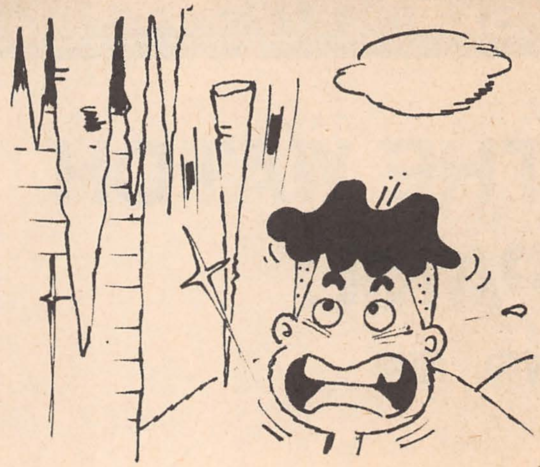
★人並みにオジンと呼ばれるようになって以来，ベーマガを読むたびに〝オレにだって青春が!!〟とプログラムに打ち込む今日この頃ですっチャ!(千葉県夷隅郡・星　彰30才)……【編：とても他人ごととは思えない。】

MAX MACHINE (ミニ・ベーシック)用

移植版

ツララ・オトシ

なおくん



はじめに

'84年4月号SC－3000LEVELII用「ツララ・オトシ」を，勝手ながら移植してしまいました。

雪山のどうくつに避難したあなたが，熱線銃を片手にツララと戦うのでした。

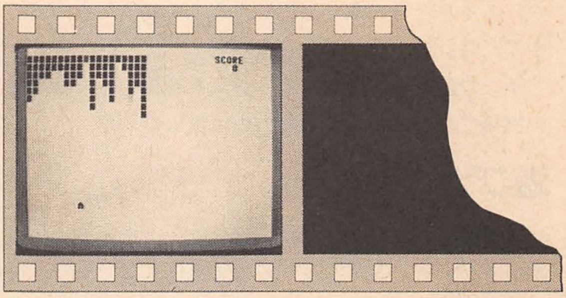
PLAY

自分(A)は[,]と[.]で左右に動き，スペース・キーを押すと，上にあるツララが短くなっていきます。ずっと押していると，どんどんツララが短くなります。

ツララが自分のいる高さまで伸びると，GAME OVERです。

★参考にしたもの

「ツララ・オトシ」'84年4月号SC－3000LEVEL II用



《写真1》す早く動いて，伸びてくるツララを撃て!!

♥ ♥

MAX

移植版 ツララ・オトシのプログラム・リスト

```
10 PRINT"[illegible]":A=384:FORV=0TO18:POKEA+V,0:N
EXT:V=1024:X=8:PRINTTAB(30)"SCORE"
20 SI=54272:POKESI+8,210:POKESI+12,9
100 PRINT"HDDDLLLLLLLLLL"S:GETA$:IFA$=""TH
EN130
110 POKEV+X+800,32:X=X+(A$=","ANDX>0)-(A
$="."ANDX<18):T=A+X
120 IFA$=" "THENPOKEV+X+PEEK(T)*40,32:PO
KET,PEEK(T)+1*(PEEK(T)>0):S=S+10
130 POKEV+X+800,1
200 T=INT(RND(1)*19):POKEA+T,PEEK(A+T)+1
:IFPEEK(A+T)>20THENEND
210 POKEV+T+40*PEEK(A+T),71:POKESI+11,33
:FORT=1TO50:NEXT:POKESI+11,0:GOTO100
```

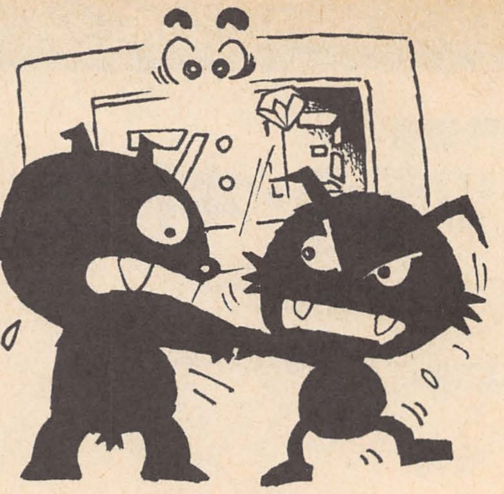
★うちのお父さんは電話をかけながらワープロやパソコンができる。(東京都新宿区・鳥山　希12才)……【影：編集部だって質問の電話を受けながら原稿を書く。ついでに夜食もズルズルーッ。編：ペンでつまんでますよ。】

MSX用

THE WATCH PANIC

（ザ ウオッチ パニック）

村中　康彦



199X年，デジタル腕時計の中には，文字にかくれてエネルギーの素が発生するようになり，それにともない，エネルギーの素を食用とするエイリアンまででてきて，時計の中は大混乱となった。

そこで国際連合では，ある勇気ある戦士を，新開発の機械で小さくし，腕時計の中に送ったのだ。

遊びかた

エイリアンにつかまらないように，エネルギーの素を取り，エネルギーがなくなるまでにエイリアンに体当たりしてください。

エネルギーの素は，光っているときと消えているときがありますので，注意してください。

それと，画面中央のH，M，Sを押すと，時計の数字が進むので，これを利用して，エネルギーの素を取ってください。

ゲーム・オーバー

エイリアンにつかまった場合と，数字に下じきにされた場合と，時間がなくなった場合に，ゲーム・オーバーです。チャンスは1回のみです。

スコア

エネルギーを取って5点，エイリアンをやっつけてエネルギーの残り，エイリアンを数字の下じきにして5点，エイリアンがエネルギーを取って－5点です。それと，エイリアンをやっつけると，残り時間が50増えます。

CHECKER FLAG

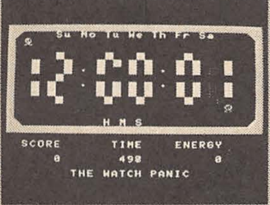
Dr.D：スペースの都合で載せられなかったが，村中君はちゃんとゲームのフローチャートを書いて送ってくれているのだ。

編：やっぱり，よいことなんですか？

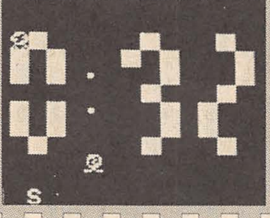
Dr.D：プログラムを効率的に組むためにも，また無限ループみたいな初歩的ミス等をなくすためにも，特に複雑なプログラムほど，フローチャートは威力を発揮するのじゃ。



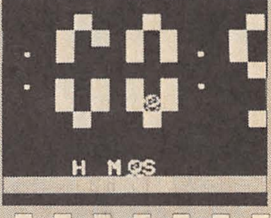
《写真1》タイトル画面



《写真2》左上が勇気ある戦士のあなたです



《写真3》よくみると，どこか数字が変ですネ！



《写真4》H，M，Sを押すと時計の数字が進む

★やったね！ついに98を買っちまったぜ。これで，アドベンチャー・ゲームの遅さが解消された！やっぱり，アドベンチャーは高速マシンに限るね！(三重県津市・は〜りいふぉっくす命14才)……【編：AVGマニアネ！】

THE WATCH PANICのプログラム・リスト

```
10 ' ● ● THE WATCH PANIC ● ●
20 SCREEN 1,0,0:COLOR 15,1,1:CLEAR 500:PLAY "L64","L64","L64
"
30 KEY OFF:WIDTH 32:KEY 1,"SCREEN0,,1"+CHR$(13):DEFINT A-Z
40 DIM NM$(10),PL(54,1):Z=RND(-TIME)
50 DEF FNC(XX,YY)=VPEEK(6144+32*YY+XX)
60 DEF FNS(ST)=VAL(MID$("02122232",ST,1))
70 DEF USR=&H156
80 ' ● ● ﾃﾞｰﾀ ｾｯﾄ ● ●
90 FOR I=0TO5:READ AD
100 FOR J=AD*8TOAD*8+7
110 READ A$:VPOKE J,VAL("&H"+A$):NEXT J,I
120 VPOKE &H2010,&H41:VPOKE &H2011,&HB1
130 FOR I=&H3800TO&H383F:READ A$
140 VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
150 FOR I=0TO10:READ I$
160 FOR J=1TOLEN(I$) STEP2
170 NM$(I)=NM$(I)+CHR$(VAL("&H"+MID$(I$,J,2))):NEXT J,I
180 FOR I=0TO54:FOR J=0TO1
190 READ PL(I,J):NEXT J,I
200 ' ● ● ﾃﾞｰﾀ ● ●
210 ' ● ● ｷｬﾗｸﾀ ● ●
220 DATA 128,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,129,FF,FE,FC,F8,F0,E0,C
0,80
230 DATA 130,FF,7F,3F,1F,0F,07,03,01,131,80,C0,E0,F0,F8,FC,F
E,FF
240 DATA 132,01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF,136,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F
F,FF
250 ' ● ● ｽﾌﾟﾗｲﾄ ● ●
260 DATA 3C,7E,7E,7E,7E,3C,18,E7,3C,62,46,62,7E,3C,10,7E
270 DATA 3C,72,4A,52,4E,3C,18,E7,3C,46,62,46,7E,3C,08,7E
280 DATA 3C,72,CB,D3,4E,3C,42,A5,3C,72,C7,E3,4E,3C,42,A5
290 DATA 3C,7E,BD,DB,7E,3C,42,A5,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
300 ' ● ● ｽｳｼﾞ ● ●
310 DATA 1F1C1C881F1D881F1D1D201F1D1D881F1D88
320 DATA 1C201D1D1F201C881D1D1D1F201C881D1D1F201D1D1F201C881
D1D1D1F201C881D1D1F20
330 DATA 1C881D1F1F1F881D1D1F881C201D1D1D1F881C201D1D1F88
340 DATA 1F1F1F1F201C881F1D1D1D201C88
350 DATA 1C201D1D1F881F1D881F1F1F1F20
360 DATA 1C881F201F1D201D1D1F1F1F1F88
370 DATA 1F1F1F1F881D1F88
380 DATA 1F201C881F1D1D1D201C881F1D1D201F1D1D201F1D201F20
390 DATA 1F881F1D881F881F1D1D881F1D881F88
400 DATA 1F1F1F1F201D1F20
410 DATA 1C1C1F201F1D201F1F1D201F1D20
420 ' ● ● ｴﾈﾙｷﾞｰｻﾞﾋｮｳ ● ●
430 DATA 3, 6, 3, 7, 3, 9, 3,10, 5, 6, 5, 7, 5, 9, 5,10, 6,
5, 6, 8, 6,11
440 DATA 7, 6, 7, 7, 7, 9, 7,10,11, 6,11, 7,11, 9,11,10,12,
5,12, 8,12,11
450 DATA13, 6,13, 7,13, 9,13,10,15, 6,15, 7,15, 9,15,10,16,
5,16, 8,16,11
460 DATA17, 6,17, 7,17, 9,17,10,21, 6,21, 7,21, 9,21,10,22,
5,22, 8,22,11
470 DATA23, 6,23, 7,23, 9,23,10,25, 6,25, 7,25, 9,25,10,26,
5,26, 8,26,11
480 DATA27, 6,27, 7,27, 9,27,10
490 ' ● ● ﾀｲﾄﾙ ● ●
500 CLS:LOCATE 4,3:PRINT "T H E":PRINT
510 PRINT " ◆ ♠ ○ ○♠♠♠◆ ♠♠♠♠♠ ○♠♠♠◆ ♠♥ ♣♠"
520 PRINT " ♠ ♠ ♠ ♠♥ ♣♠ ♥ ♠ ♣ ♠♥ ♣♠ ♠   ♠"
530 PRINT " ♠ ♠ ♠ ♠♠♠♠♠   ♠   ♠     ♠♠♠♠♠"
540 PRINT " ♠◆♠○♠ ♠   ♠   ♠   ♠◆ ○♠ ♠   ♠"
550 PRINT " ♣♠♠♠♥ ♠◆ ○♠  ○♣◆  ♣♠♠♠♥ ♠◆ ○♠"
560 LOCATE 11,11:PRINT "P A N I C"
570 LOCATE 18,13:PRINT "BY Y.M"
580 LOCATE 18,15:PRINT "YOU"
590 LOCATE 17,17:PRINT "ALIEN"
600 LOCATE 11,20:PRINT USING "SCORE ####";SC
610 LOCATE 5,22:PRINT "H I T   A N Y   K E Y":A=USR(0)
620 FOR I=0TO9:NEXT
630 PUT SPRITE 0,(13*8,15*8-1),7,INT(RND(1)*4):PUT SPRITE 1,
(13*8,17*8-1),8,4+INT(RND(1)*2)
640 IF INKEY$="" THEN 620
650 PLAY "O5CDECDEG8","O5EF+G+EF+G+B8","O5GABGABO6D8"
660 IF PLAY(0) THEN 660
670 PUT SPRITE 0,(0,0),0,8:PUT SPRITE 1,(0,0),0,8
680 ' ● ● ｶﾞﾒﾝ ● ●
690 A$=STRING$(32,"♠"):B$="♠♥"+STRING$(28," ")+"♣♠"
700 C$="♠"+STRING$(30," ")+"♠":D$="♠◆"+STRING$(28," ")+"○♠":
E$=STRING$(3,CHR$(&H1C)):F$=STRING$(32," "):CLS
710 PRINT:PRINT A$;B$;
720 FOR I=1TO11:PRINT C$;:NEXT
730 PRINT D$;A$;
740 LOCATE 0,17:PRINT "  SCORE       TIME     ENERGY"
750 LOCATE 0,19:PRINT "       0        500          0"
760 LOCATE 6,2:PRINT "Su Mo Tu We Th Fr Sa"
770 LOCATE 8,21:PRINT "THE WATCH PANIC":LOCATE 12,14:PRINT "
H M S"
780 LOCATE 0,5
790 PRINT E$+"   い     い   い     い    い "
800 PRINT E$+"い   い   い い い い   い い い い"
810 PRINT E$+"い   い ・ い い い い ・ い い い い"
820 PRINT E$+"   い                          "
830 PRINT E$+"い い     い い い い   い い い い"
840 PRINT E$+"い い     い い い い   い い い い"
850 PRINT E$+"   い     い   い     い    い "
860 ' ● ● ﾍﾝｽｳｾｯﾄ ● ●
870 X0=2:Y0=3:X1=29:Y1=13:SC=0:EL=0:TI=500
880 TF=3:AF=0:TH=12:TM=0:TS=0:CT=0
890 GOSUB 1610
900 ' ● ● ﾒｲﾝ ● ●
910 ST=STICK(0):ON 1-ST MOD2 GOTO 960
920 XX=X0-(ST=3)+(ST=7):YY=Y0+(ST=1)-(ST=5)
930 CH=FNC(XX,YY)
940 ON -(CH<>32) GOTO 950:X0=XX:Y0=YY:GOTO 970
950 ON -(CH=72)-2*(CH=77)-3*(CH=83) GOSUB 1360,1370,1380:GOT
O 970
960 ST=ST-2*(ST=0)
970 PUT SPRITE 0,(X0*8,Y0*8-1),7,FNS(ST)
980 ON (X0=X2)*(Y0=Y2) GOSUB 1400
990 X3=SGN(X0-X1):Y3=SGN(Y0-Y1)
1000 X3=(AF=1)*X3-(AF=0)*X3:Y3=(AF=1)*Y3-(AF=0)*Y3
1010 ON X3*Y3+2 GOTO 1020,1030,1020
1020 X3=-(RND(1)<.5)*X3:Y3=-(RND(0)=>.5)*Y3
1030 XX=X1+X3:YY=Y1+Y3:IF FNC(XX,YY)=32 THEN X1=XX:Y1=YY
1040 SP=-2*(AF=1)-INT(RND(1)*2)*(AF=0)
1050 PUT SPRITE 1,(X1*8,Y1*8-1),8,4+SP
1060 IF X0=X1 AND Y0=Y1 THEN ON AF+1 GOTO 1530,1450
1070 CT=CT-(CT<>2)+2*(CT=2):ON CT GOTO 1210,1210:PLAY "O6A":
I=AF*58:PLAY"N=I;"
1080 ON TF GOTO 1090,1100,1110
1090 TH=TH+1:GOSUB 1140:GOTO 1190
1100 TM=TM+1:GOSUB 1130:GOTO 1170
1110 TS=TS+1:GOSUB 1120:GOTO 1150
1120 TM=TM-(TS=60):TS=TS+60*(TS=60)
1130 TH=TH-(TM=60):TM=TM+60*(TM=60)
1140 TH=TH+12*(TH=13):RETURN
1150 LOCATE 25,5:PRINT NM$(TS MOD 10)
1160 ON -(TS=0)-2*(TS=10)-2*(TS=20)-2*(TS=30)-2*(TS=40)-2*(T
S=50) GOSUB 1330,1340
1170 LOCATE 15,5:PRINT NM$(TM MOD 10)
1180 ON -(TM=0)-2*(TM=10)-2*(TM=20)-2*(TM=30)-2*(TM=40)-2*(T
M=50) GOSUB 1310,1320
1190 LOCATE 5,5:PRINT NM$(TH MOD 10)
1200 ON -(TH=1)-2*(TH=10) GOSUB 1290,1300
1210 ON AF GOSUB 1500
1220 ON -(FNC(X0,Y0)<>32) GOTO 1530
1230 ON -(FNC(X1,Y1)<>32) GOSUB 1650
1240 ON (X1=X2)*(Y1=Y2) GOSUB 1690
1250 TI=TI-1:ON -(TI=-1) GOTO 1530
1260 LOCATE 13,19:PRINT USING "####";TI
1270 GOTO 910
1280 ' ● ● ﾄｹｲﾁｮｳｾｲ ● ●
1290 LOCATE 1,5:PRINT NM$(10):RETURN
1300 LOCATE 1,5:PRINT NM$(1):RETURN
1310 LOCATE 11,5:PRINT NM$(0):RETURN
1320 LOCATE 11,5:PRINT NM$(TM/10):RETURN 1210
1330 LOCATE 21,5:PRINT NM$(0):RETURN
1340 LOCATE 21,5:PRINT NM$(TS/10):RETURN 1210
1350 ' ● ● ﾄｹｲﾉﾌﾗｸﾞ ● ●
1360 TF=1:RETURN
1370 TF=2:RETURN
1380 TF=3:RETURN
1390 ' ● ● ｴﾈﾙｷﾞｰﾄｯｸ ● ●
1400 X2=0:Y2=0:PUT SPRITE 2,(0,-1),1,7
1410 AF=1:EL=20:PLAY"O8CEG"
1420 SC=SC+5:LOCATE 3,19:PRINT USING "####";SC
1430 RETURN
1440 ' ● ● ｴｲﾘｱﾝﾔｯﾂｹｸ ● ●
1450 SC=SC+EL:TI=TI+50
1460 LOCATE 3,19:PRINT USING "####";SC
1470 PLAY "O6C","O6E","O6G"
1480 X1=29:Y1=13:GOTO 1070
1490 ' ● ● ｴﾈﾙｷﾞｰﾉｺﾘ ● ●
1500 EL=EL-1:IF EL=-1 THEN AF=0:GOSUB 1610:PLAY "O2C32","O2E
-32","O2G32":RETURN
1510 LOCATE 25,19:PRINT USING "##";EL:RETURN
1520 ' ● ● ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ● ●
1530 PUT SPRITE 2,(0,-1),1,7
1540 LOCATE 6,8:PRINT " G A M E   O V E R "
1550 LOCATE 4,10:PRINT " H I T   A N Y   K E Y "
1560 PLAY "O3BAGFEDC4","O4DCO3B-A-GFE-4","O4F+EDCO3BAG4"
1570 IF PLAY(0) THEN 1570
1580 A=USR(0)
1590 IF INKEY$="" THEN 1590 ELSE 500
1600 ' ● ● ｴﾈﾙｷﾞｰｾｯﾄ ● ●
1610 PL=INT(RND(1)*55):X2=PL(PL,0):Y2=PL(PL,1)
1620 PUT SPRITE 2,(X2*8,Y2*8-1),1+INT(RND(1)*2)*10,7
1630 RETURN
1640 ' ● ● ｴｲﾘｱﾝﾄｽｳｼﾞｶｻﾅﾙ ● ●
1650 SC=SC+5:PLAY "O7CG"
1660 LOCATE 3,19:PRINT USING "####";SC
1670 RETURN
1680 ' ● ● ｴｲﾘｱﾝｶﾞｴﾈﾙｷﾞｰﾄﾙ ● ●
1690 SC=SC-5:SC=SC+SC*(SC<0):LOCATE 3,19:PRINT USING "####";
SC:PLAY "O2GC"
1700 RETURN
```

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
X0, Y0	YOUの座標	EL	エネルギーの残りの量
X1, Y1	エイリアンの座標	CT	時計のカウンター
X2, Y2	エネルギーの座標	SP	エイリアンのスプライト・パターン
X3	SGN(X0−X1)または−SGN(X0−X1)	TH, TM, TS	時, 分, 秒
Y3	SGN(Y0−Y1)または−SGN(Y0−Y1)	FNC(n1, n2)	V−RAMの6144+32×n2+n1のデータ
XX, YY	YOU, エイリアンの進もうとする座標		
NM$(n)	数字データ	FNS(n)	スプライト・パターン
PL$(n1, n2)	エネルギーの場所	TF	1→時, 2→分, 3→秒
A$〜F$	画面データ	AF	0→追う, 1→逃げる
SC	スコア	CH	FNC(n1, n2)
TI	残り時間	ST	STICK(0)

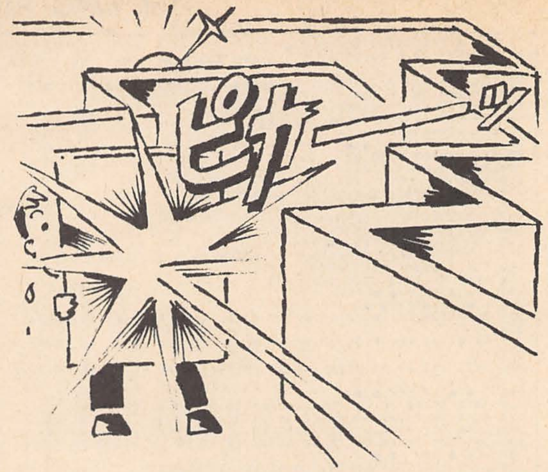
MSX

★チッ, チッ, チッ, チーン!!はい, OFコーナーのはじまりです。どうぞ, 最後までお楽しみください。(京都府城陽市・土居英夫13才)……【つぐ美：ちょっとイタズラして, このページに載せちゃいましょう。ゴメン♡】

MSX用

リフレクション
REFRECTION
ビーム
BEAM

川瀬　郁夫



このプログラムは，ＯＮ　ＳＴＯＰを使っているので，打ち込んだらＲＵＮする前に，必ずＳＡＶＥしておいてください。

ＲＥＭ文は，打ち込まなくても動きますので，ＡＵＴＯを使えば楽です。なお，879行と899行のＲＥＭ文は，打ち込むときのめもりですので不要です。

遊びかた

ＲＵＮすると，画面表示まで20秒近くかかりますので，しばらく待ってください。

まず，ゲームの簡単な説明と初期デモになりますので，よければスペース・キーを押してください。

わくの中を，２種類のビームが移動しています。このビームは，反射板に当たると90度方向を変え，ブロックに当たると，ブロックを少しくずしてはね返ります。黄色いビームは，規則的な動きをしますが，赤いビームは，不規則に動き，５面周期で近づいてくる確率が高くなります。

あなたは，カーソル・キーで移動して，反射板を１個ずつ押して動かし，ビームを誘導して，時計やポイントに当ててください。時計はタイムが＋50秒で，ポイントはスコアが＋100です。すべてのポイントに当てると１面クリアで，(残り時間)×(ラウンド数)がボーナスになります。

５面ごとに時計と自分が増えますが，自分は最高５人までです。

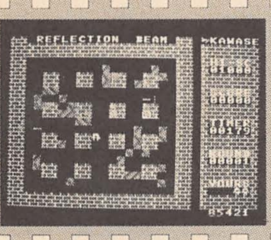
テクニックとしては，黄色いビームを利用する以外に，赤いビームの近づいてくる確率が高いときは，そ

《第１表》変数表

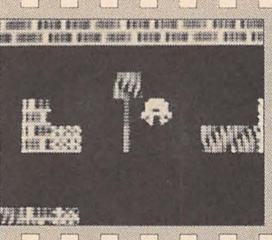
変数	内容
Ｉ，Ｊ，Ｋ，Ａ＄	汎用
Ｘ，Ｙ	自分の位置
Ｘ１，Ｙ１	自分の移動方向
Ｅ( )，Ｆ( )	ビームの位置
Ｅ１( )，Ｆ１( )	ビームの移動方向
Ｈ	ハイ・スコア
Ｓ	スコア
Ｔ	タイム(秒)
Ｒ	ラウンド数
ＭＡ	自分の数
Ｐ	ポイントの数
ＴＫ	時計の数
Ｌ	赤いビームの追跡レベル
ＰＴ	自分のスプライト・パターン
ＳＰ	ビームのスプライト・パターン
Ｏ	自分の足音のオクターブ
ＧＴ	ビームの移動先のキャラクタによるＯＮＧＯＴＯ用
ＶＰ	ブロック変形用のキャラクタ・コード
ＳＴ	スティック関数
ＡＤ	ＶＰＯＫＥ，ＶＰＥＥＫ用のアドレス補助
Ｂ＄	ブロック表示用(２×２個)
Ｉ＄	ＩＮＳＴＲ用キャラクタ
Ｄ１＄，Ｄ２＄	デモの移動メッセージ用
関数 ＤＥＦＦＮＳ＄	スコアやタイム等の表示用
関数 ＤＥＦＦＮＵ	ＶＰＯＫＥで画面にキャラクタを表示
関数 ＤＥＦＦＮＶ	ＶＰＥＥＫで画面のキャラクタを読み込む



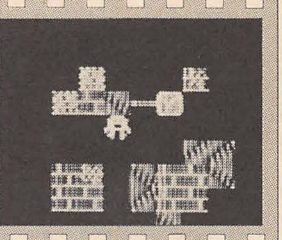
《写真１》タイトルとゲームの説明



《写真２》思考型のリアル・タイム・ゲームです



《写真３》よく考えて反射板を移動させよう!!



《写真４》やったぜ!!　時計に当たったぜ!!

★迷信深い人は，名神高速道路を走る。いつもボーとしてる人は，ボートに乗る。(愛媛県伊予三島市・伴野富秀16才)……【編：では，おこりっぽい人はなんに乗るでしょうか？影：いかだ。いかっだゾ💢編：あたり!!】

の性質を利用できます。

ビームが枠をくずして外にでると，ミスになるので注意してください。また，自分がビームに当たったり，タイムがなくなってもミスになります。

再ゲームのときはスペース・キー，やめるときは，CTRL＋STOPです。

CHECKER FLAG

編：キャラクタは小さいけれど，効果的に使っていますね。

Dr.D：なんといっても，ゲームはアイデアさ！

REFRECTION BEAMのプログラム・リスト

```
10 GOTO 710
19 '●●●●●●●●●●● しょき か"めん
20 LOCATE 1,0:PRINT "いい REFLECTION  BEAM いい aKAWASE"
30 FOR I=1 TO 22:LOCATE 24,I:PRINT STRING$(7,"い"):NEXT
40 FOR I=3 TO 23 STEP 4:READ A$:LOCATE 25,I:PRINT A$;:NEXT
50 S=0:R=1:MA=3
60 GOSUB 570:GOSUB 580
70 P=R*2:L=(R-1)MOD5+1
80 FOR I=0 TO 2:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT
90 LOCATE 25,20:PRINT SPC(5-MA)+STRING$(MA,"`")
100 LOCATE 25,16:PRINT FNS$(R)
110 FOR I=1 TO 22:LOCATE 1,I:PRINT STRING$(22,"い"):NEXT
120 FOR I=3 TO 20:LOCATE 3,I:PRINT STRING$(18," "):NEXT
130 FOR J=1 TO 4:FOR I=1 TO 4:LOCATE I*4+1,J*4+1:PRINT B$:NE
XT I,J
140 FOR K=1 TO P
150 I=RND(1)*14+5:J=RND(1)*14+5:IF FNV(I,J)=&H88 THEN LOCATE
 I,J:PRINT "x":NEXT ELSE 150
160 TK=R¥5+1:FOR K=1 TO TK
170 I=RND(1)*14+5:J=RND(1)*14+5:IF FNV(I,J)=&H88 THEN LOCATE
 I,J:PRINT "♣":NEXT ELSE 170
180 FOR J=4 TO 19:FOR K=1 TO 2
190 I=RND(1)*16+4:IF FNV(I,J)=&H20 THEN LOCATE I,J:PRINT CHR
$(&H60+8*(JMOD2+1)):NEXT K,J ELSE 190
200 T=200:GOSUB 610
210 X=RND(1)*18+3:Y=20:IF FNV(X,Y)<>&H20 THEN 210
220 FOR I=1 TO 2
230 E(I)=RND(1)*6+9:F(I)=RND(1)*6+9:IF FNV(E(I),F(I))<>&H20
THEN 230
240 E1(I)=RND(1)*3-1:F1(I)=RND(1)*3-1:IF ABS(E1(I)+F1(I))<>1
 THEN 240 ELSE NEXT
250 LOCATE 30-MA,20:PRINT " ";:FOR I=(30-MA)*8 TO X*8 STEP -
1:PT=1-PT:PUT SPRITE 0,(I,Y*8-1),15,6+PT:NEXT
260 LOCATE 9,23:PRINT "READY!";:PLAY "T255V1206C8B4":PUT SPR
ITE 0,,,10:FOR J=424 TO 384 STEP -1:FOR I=7 TO 0 STEP -1:VPO
KE &H3850+I,VPEEK(I+J):NEXT I,J:LOCATE 9,23:PRINT SPC(6);
270 SPRITE ON:INTERVAL ON
279 '●●●●●●●●●●● メイン ルーチン
280 GOSUB 290:FOR J=1 TO 2:GOSUB 360:NEXT:GOTO 280
289 '●●●●●●●●●●● し"ふ"ん いと"う
290 ST=STICK(0):X1=(ST=3)*(X<21)-(ST=7)*(X>2):Y1=(ST=5)*(Y<2
1)-(ST=1)*(Y>2)
300 ON INSTR(I$,CHR$(FNV(X+X1,Y+Y1))) GOTO 350,310,310,340,3
40,340,340,340,340,340
310 IF FNV(X+X1*2,Y+Y1*2)<>&H20 THEN 340
320 FOR I=1 TO 2:IF (X+X1=E(I))*(Y+Y1=F(I))+(X+X1*2=E(I))*(Y
+Y1*2=F(I)) THEN 340 ELSE NEXT
330 VPOKE FNU(X+X1*2,Y+Y1*2),FNV(X+X1,Y+Y1):VPOKE FNU(X+X1,Y
+Y1),&H20:GOTO 350
340 X1=0:Y1=0
350 X=X+X1:Y=Y+Y1:PT=1-PT:PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8-1),15,6+PT:O
=4+PT:PLAY "V90=O;C64V12":RETURN
359 '●●●●●●●●●●● ヒ"-ム いと"う
360 E(J)=E(J)+E1(J):F(J)=F(J)+F1(J):GT=INSTR(I$,CHR$(FNV(E(J
),F(J)))):ON GT GOTO 370,440,450,460,460,460,460,460,460,460
370 IF J=2 THEN 430
380 K=RND(1)*(L*2+1)+1:ON K GOTO 410,420,430,390,400,390,400
,390,400,390,400
390 E1(J)=SGN(X-E(J)):F1(J)=0:GOTO 430
400 E1(J)=0:F1(J)=SGN(Y-F(J)):GOTO 430
410 E1(J)=INT(RND(1)*2)*2-1:F1(J)=0:GOTO 430
420 E1(J)=0:F1(J)=INT(RND(1)*2)*2-1
430 SP=ABS(E1(J)):GOTO 470
440 SWAP E1(J),F1(J):E1(J)=-E1(J):F1(J)=-F1(J):SP=(-(E1(J)=1
)-(F1(J)=1))*2+(-(E1(J)=-1)-(F1(J)=-1))*3:PLAY "O8B64":GOTO
470
450 SWAP E1(J),F1(J):SP=(-(E1(J)=-1)-(F1(J)=1))*4+(-(E1(J)=1
)-(F1(J)=-1))*5:PLAY "O8A64":GOTO 470
460 VP=FNV(E(J),F(J)):VPOKE FNU(E(J),F(J)),VP+1+(VP=&H8C)*10
9:E1(J)=-E1(J):F1(J)=-F1(J):SP=9:PLAY "O8C64"
470 PUT SPRITE J,(E(J)*8,F(J)*8-1),7+J*2,SP
480 IF (E(J)<1)+(E(J)>22)+(F(J)<1)+(F(J)>22) THEN 630
490 ON GT GOTO 500,500,500,510,590,500
500 RETURN
509 '●●●●●●●●●●● ホ°イント
510 INTERVAL OFF:FOR K=1 TO 3:PLAY "O6G32C16":NEXT:VPOKE FNU
(E(J),F(J)),&H88:IF MA<1 THEN RETURN
520 S=S+100:GOSUB 580:P=P-1:IF P>0 THEN INTERVAL ON:RETURN
529 '●●●●●●●●●●● クリヤ
530 LOCATE 5,12:PRINT "ROUND";R;"CLEAR!":FOR I=1 TO 3:PLAY "
L3206CDEFGFED":NEXT
540 IF PLAY(0) THEN 540
```

初期設定へ
タイトル表示
画面右の表示板を表示
再ゲーム時の変数(スコア，ラウンド数，自分の数)を設定
ハイ・スコア，スコア表示
クリヤ時の変数(ポイント数，レベル)を設定
スプライトを消す
残りの自分を表示
ラウンド数を表示
ゲーム画面を表示
ポイントを表示
時計を表示
反射板を表示
ミス時の変数(タイム)を設定して表示
自分の位置を決める
ビームの位置と移動方向を決める
自分をスタート位置へ移動
スタート準備，カウント・ダウン
ゲーム・スタート
自分とビームを移動
スティック関数により，移動方向を決める
前にあるキャラクタにより，行先を決める
反射板の前が空白でなければ動かせない
前にビームがあれば動けない
反射板を移動させる
移動できない
自分を次の位置に表示して，足音をさせる
次の位置を計算して，そこのキャラクタにより，行先を決める
黄色いビームの移動時は，先へ飛ぶ
レベルにより，赤いビームの移動方向を決める
横方向に自分に近づく
縦方向に自分に近づく
横方向にランダムに動く
縦方向にランダムに動く
今まで通りの方向に動く
反射板(／)に当ったビームを曲げる
反射板(＼)に当ったビームを曲げる
ブロックを少し崩して，ビームをはね返す
ビームを次の位置に表示する
わくの外に出ていればミスにする
ポイントや時計に当っていれば処理へ飛ぶ
ポイントをブロックに変える。デモ中ならもどる
スコアと残りのポイント数を計算する
クリヤ，ラウンド数を表示
音楽演奏中なら待つ

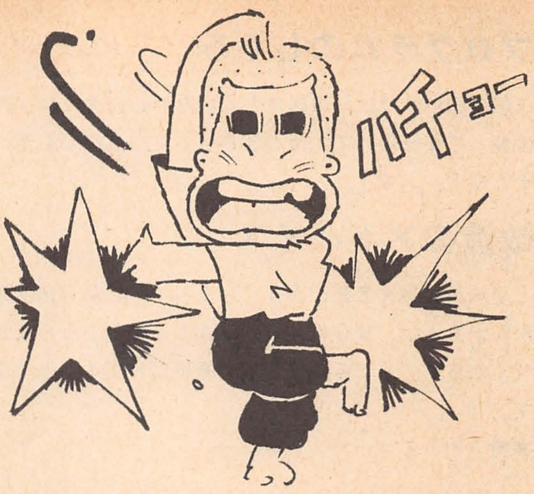
★こら，影!! 7月号66ページのとおりにほかほか弁当のおねえさんにいうたら，ビンタ２回されておまけに"この子アホか"といわれたぞ。(大阪市・網田　誠13才)……【影：第３弾"私はあなたのお客です！"だな。】

```
550 LOCATE 25,11:PRINT "りるれろわ":FOR T=T-1 TO 0 STEP -1:GOSUB ← ボーナスをスコアに加算する
610:S=S+R:GOSUB 580:BEEP:NEXT:LOCATE 25,11:PRINT "たちつてと"
560 R=R+1:MA=MA+(RMOD5=0)*(MA<5):RETURN 70 ← 自分の残り数を計算して,つぎのラウンドへ進む
569 '●●●●●●●●●●● スコア
570 LOCATE 25,4:PRINT FNS$(H):RETURN ← ハイ・スコア表示
580 LOCATE 25,8:PRINT FNS$(S):RETURN ← スコア表示
589 '●●●●●●●●●●● とけい
590 FOR K=1 TO 3:PLAY "O7G64C16":NEXT:VPOKE FNU(E(J),F(J)),& ← 時計をブロックに変えて,タイムを加算。デモ中ならもどる
H88:IF MA>0 THEN T=T+50:GOTO 610 ELSE RETURN
599 '●●●●●●●●●●● タイム (ON INTERVAL)
600 T=T-1:IF T<0 THEN INTERVAL OFF:SPRITE OFF:RETURN 630 ← タイムがなくなれば,ミスにする
610 LOCATE 25,12:PRINT FNS$(T):RETURN ← タイム表示
619 '●●●●●●●●●●● (ON SPRITE)
620 SPRITE OFF:FOR K=1 TO 2:IF (E(K)=X)*(F(K)=Y) THEN PUT SP ← 自分とビームが重なっていれば,ミスにする
RITE K,(0,209):RETURN 630:ELSE NEXT:PUT SPRITE J,(0,209):SPR
ITE ON:RETURN
629 '●●●●●●●●●●● ミス
630 IF MA<1 THEN E(J)=E(3-J):F(J)=F(3-J):GOTO 360 ← デモ中なら,その処理をしてもどる
640 INTERVAL OFF:PT=0:PLAY "O3C2.":FOR I=1 TO 100:PT=1-PT:PU ← 自分がミスになった表示
T SPRITE 0,,15,8+PT:NEXT
650 MA=MA-1:IF MA>0 THEN FOR J=1 TO 21 STEP 20:FOR I=1 TO 21 ← まだ自分が残っていれば,わくを表示し直す
 STEP 2:LOCATE I,J:PRINT B$:LOCATE J,I:PRINT B$:NEXT I,J:GOT
O 200
659 '●●●●●●●●●●● GAME OVER
660 L=1:LOCATE 7,12:PRINT "GAME  OVER":PLAY "T100V12O3F8.R64 ← レベルをデモ用にしてGAME OVER
F8R64F16R64F4G#8G16R64G8F16R64F8E16.F4T255"
670 IF PLAY(0) THEN 670 ← 音楽演奏中なら待つ
680 IF S>H THEN H=H+SMOD100:FOR I=H+100 TO S STEP 100:H=H+10 ← ハイ・スコアなら表示し直す(時間がかかるので,100点ごとに加算する)
0:GOSUB 570:BEEP:NEXT
689 '●●●●●●●●●●● デモ 2
690 FOR I=1 TO 34:LOCATE 3,20:PRINT MID$(D2$+D1$+D2$,I,18):F ← デモ,スペース・キーを押すと再ゲーム
OR J=1 TO 2:GOSUB 360:NEXT:IF STRIG(0) THEN 50 ELSE NEXT:GOT
O 690
699 '●●●●●●●●●●● END (ON STOP)
700 STOP OFF:SCREEN 1,,1:WIDTH 29:KEY ON:END ← [CTRL]+[STOP]を押すと,キャラクタ等を元にもどしてEND
709 '●●●●●●●●●●● しょき せってい
710 COLOR 15,1,1:SCREEN 1,0,0:WIDTH 32:KEY OFF:DEFINT A-Z:I= ← カラー,スクリーン・モード,桁数,ファンクション・キー,変数整数化,乱数 音楽の初期値設定
RND(-TIME):PLAY "S0M5000T255"
720 DIM E(2),F(2),E1(2),F1(2) ← 配列宣言
730 H=1000:AD=&H1800:B$="いい"+STRING$(2,29)+CHR$(31)+"いい":I$= ← ハイ・スコア,アドレス用,ブロック表示用,INSTR用,デモ用変数設定
" hpx♠いうえおや":D1$="PUSH [SPACE] KEY":D2$=SPACE$(18)
740 DEFFNS$(S)=RIGHT$("0000"+MID$(STR$(S),2,LEN(STR$(S))-1), ← 関数定義(スコア等表示用,キャラクタ表示用,キャラクタ読込用)
5):DEFFNU(X,Y)=AD+X+Y*32:DEFFNV(X,Y)=VPEEK(AD+X+Y*32)
750 ON INTERVAL=60 GOSUB 600:ON SPRITE GOSUB 620:ON STOP GOS ← 割り込み宣言(インターバル,スプライト,ストップ)
UB 700:STOP ON
760 FOR I=264 TO 751:K=VPEEK(I):VPOKE I,K OR K/2:NEXT ← 文字を太くする
769 '●●●●●●●●●●● DATA READ
770 READ A$:FOR J=1 TO 2:FOR I=VAL("&H"+MID$(A$,J*4-3,2))*8 ← キャラクタのFONTを,右に1ドットずらせる
TO VAL("&H"+MID$(A$,J*4-1,2))*8+7:VPOKE I,VPEEK(I)/2:NEXT I,
J
780 READ A$:FOR J=0 TO 29:FOR I=0 TO 7:VPOKE I+VAL("&H"+MID$ ← 文字をコピーする
(A$,J*4+1,2))*8,VPEEK(I+VAL("&H"+MID$(A$,J*4+3,2))*8):NEXT I
,J
790 READ A$:FOR J=1 TO 11:FOR I=0 TO 7:VPOKE I+VAL("&H"+MID$ ← キャラクタのパターン定義
(A$,J*18-17,2))*8,VAL("&H"+MID$(A$,J*18-15+I*2,2)):NEXT I,J
800 READ A$:FOR I=6 TO 31:VPOKE &H2000+I,VAL("&H"+MID$(A$,I* ← カラー指定
2-11,2)):NEXT
810 READ A$:FOR I=&H3800 TO &H384F:VPOKE I,VAL("&H"+MID$(A$, ← スプライト・パターン定義
(I-&H3800)*2+1,2)):NEXT
819 '●●●●●●●●●●● せつめい デモ 1
820 FOR I=0 TO 23:READ A$:LOCATE 1,I:PRINT A$;:NEXT ← 説明等を表示
830 PUT SPRITE 1,(24,87),9,1:J=2:X=3:Y=21:E(2)=2:F(2)=13:E1( ← デモ用の変数等を設定
2)=1:F1(2)=0
840 FOR I=1 TO 34:LOCATE 7,23:PRINT MID$(D2$+D1$+D2$,I,18);: ← デモ,スペース,キーを押すと,ゲーム・スタート
GOSUB 290:GOSUB 360:IF STRIG(0) THEN CLS:GOTO 20 ELSE IF (VP
EEK(&H1A62)=&H20) THEN LOCATE 2,19:PRINT "いいい"
850 NEXT:GOTO 840
859 '●●●●●●●●●●● DATA
860 DATA 215DA1DF ← FONTをずらせるキャラクタ・コード
870 DATA 91489249932D945395439853994394A4F9B529C45E054E149E24 ← コピーする文字のキャラクタ・コード
DE345E452E852E94FEA55EB4EEC44F059F14FF255F352F453F842F94FFA4
EFB55FC53
879 '6·8·0·2·4·6·8·0·2·4·6·8·0·2·4·6·8·0·2·4·6·8·0·2·4·6·8·0
·2·4·6·8·0·2·4·6·8·0
880 DATA 6038547C44FEAA282861404075556204080068O3070E1C3870E ← 定義するキャラクタのコードとパターンDATA
0C070C0E070381C0E070378303C3F3C3020207C807E83C5A99181817E88D
FDFDF00FBFBFB0089DFCBD700EBD3FB008ADF8BD500ABD1FB008B558A550
0AA51AA008C558011008801AA00
890 DATA F1F1F1F1F1F1F124247DFD6EF8FAF1F1F1F1F1F1F1F2F7FDF ← カラーコード
9
899 '6·8·0·2·4·6·8·0·2·4·6·8·0·2·4·6·8·0·2·4·6·8·0·2·4·6·8·0
·2·4·6·8·0·2·4·6·8·0
900 DATA 18181818181818180000000FFFF0000000000000070F181818181 ← スプライト・パターンDATA
818F0E000000000000000E0F01818181818180F070000003C567E46FFA4262
03C6A7E62FF256404A55AA55A5AA55AA55AA55AA5A55AA55A
910 DATA いいいいい REFLECTION  BEAM いいいいいい,,1.「ビーム」ハ 「ハンシャバン」 ← ゲームとキャラクタの説明等
ニアタルト マガル,2.「ハンシャバン」ハ 1コヅツ オシテ ウゴカス,3.「ブロック」ハ 「ビーム」ガア
タルト クズレル
920 DATA。4.スベテノ「ポイント」ニ「ビーム」ヲアテルト クリヤ    (ノコリジカン)*(ラウンド)
ガ 「ボーナス」,,5.5メンゴトニ 「ヒトリ」フエル (5ニンマデ),6.「ビーム」ニアタルカ 「タイム」カ
"0ニナルカ マタハ    「ビーム」ガワクノソトニデルト 「ミス」ニナル,,
930 DATA [   ] ―― ビーム,,[h p] ―― ハンシャバン,,[ ♠ ] ―― トケイ (タ
イム +50),,[ × ] ―― ポイント (スコア +100),,[いいい] ―― ブロック (5カイアタル
ト キエル),,[   ] ―― アナタ (カーソルキーデ イドウ),いいいいい
いいいいい
940 DATA あいうえお,くけこさし,たちつてと,ねのはひふ,みむめもや,85421 ← 画面の表示板の文字
```


★月刊マイコンはいやみだ‼「チャレンジパズル」でディスクのない僕にディスケットがあたったんだから。(秋田県男鹿市・やっぱベーマガ14才)……【影:ベーマガはマイコンのように読者をムシしないのであったのだ。】

カンフー
KUNFU CHAN
チャン

小野沢　健至



内　容

ある日，中国の中でも名の高い悪の一族，チンタオ族が攻めてきたのでした。

愛する者を守るため，CHANは1人で，たち向かっていくのです。

さて，CHANの運命はいかに！

遊びかた

あなたは，CHANを操作して，パンチ，とびげりで，チンタオ族を倒してください。CHANは，なぜか左右にしか攻撃できませんので，敵が縦から攻めてくるのはとてもつらいのですが，フェイントでかわし，横からの攻撃にもちこんで倒してください。

あと，敵を全員パンチで倒すと，PERFECT BONUSがでて，ROUND×1000点と，CHANが1人追加されます。

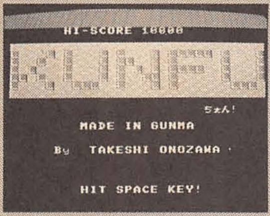
操作は，カーソル・キーで4方向に動かします。パンチは⇦＋⇧と⇨＋⇧で，とびげりは⇦＋⇩と⇨＋⇩です。

CHECKER FLAG

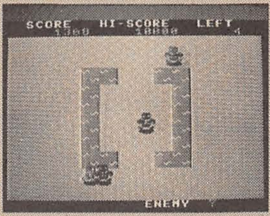
Dr.D：迷路データの作りかたは，16進数データを2進数に直してながめていれば，すぐにわかる。ただし，データとして有効なのは16ビットのうち，前の14ビットだけじゃよ。

《第1表》変数表

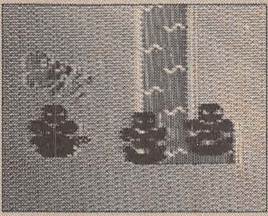
変数	内容
R	ラウンド(面)
FR	パーフェクトのフラグ
AX,AY,AT	CHANの座標と高さ
AP	CHANのスプライト・パターン
J	ジャンプのフラグ
S	パンチのフラグ
BX( ), BY( )	敵の座標(ドット)
XA	ドット単位のAX
YA	ドット単位のAY
RY	敵のX軸の移動距離
RX	敵のY軸の移動距離
SC	スコア
HI	ハイ・スコア
M	CHANの数



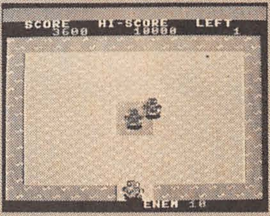
《写真1》タイトル画面



《写真2》3人の敵をやっつける。パンチ攻撃!!



《写真3》エーイッ!! とびげりだってあるぞ



《写真4》2面の画面。堀に落ちないようにネ！

★浦島太郎のはなし：カメは太郎をつれて，龍宮城の表から入ろうとしました。どうして裏から入らないのと聞くと「うら，しまったろう」だと。(奈良県橿原市・脇田宏人12才)……【影：カメも笑った。ニコンのカメラ！】

プログラムのしくみ

敵の追いかけは，単純でとくにたいしたテクニックは使ってませんので，はっきり言って，だれでも作れそうなゲームです。

改造のアドバイス

全6面のMAZEがあきてしまって，しかも16進数がわかる人は，ROUND DATAのところを変えてください。みてみれば，すぐ原理はわかると思います。

参考：チャイニーズ・ヒーロー

評…自己PRも大歓迎!!(編)



by はるちゃん

KUNFU CHANのプログラム・リスト

```
10 '—— KUNFU CHAN ——
20 CLEAR 400
30 SCREEN 1,2,0:DEFINT A-Z:COLOR 15,1,4:KEY OFF:WIDTH 29:LOC
ATE 6,10:PRINT "しばらく おまちください!"
40 DEFFNVA$=CHR$(VPEEK(BASE(5)+AX+AY*32+34))+CHR$(VPEEK(BASE
(5)+AX+AY*32+35))
50 MZ$(0)="ィィ"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"ィィ":MZ$(1)="クケ"+C
HR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"ケク":HI=100
60 FOR I=&H30*8 TO &H5A*8+7:VPOKE I,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEX
T I
70 '—— SPRITE SET ——
80 FOR I=1 TO 9:FOR K=1 TO 32:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$
))
90 NEXT K:SPRITE$(I)=B$:B$="":NEXT I
100 '—— CHR SET ——
110 FOR I=1 TO 8:READ A$:A=ASC(A$)
120 FOR K=A*8 TO A*8+7:READ A$:VPOKE K,VAL("&H"+A$):NEXT K,I
130 '—— COLOR SET ——
140 FOR I=6 TO 24:READ A$:A=VAL("&H"+A$):VPOKE BASE(6)+I,A:N
EXT I
150 '
160 FOR I=1 TO 6:READ T(I):NEXT I
170 GOSUB 930:FR=10:R=0:SC=0:M=5
180 B=10:IF FR=0 THEN LOCATE 5,10:PRINT "PERFECT BONUS";R*10
00:SC=SC+R*10:M=M+1
190 R=R+1:IF R>6 THEN R=1
200 FOR I=0 TO 4000:NEXT:FR=10
210 AX=13:AY=20:AT=0:AP=2:J=0
220 FOR I=1 TO 3:BX(I)=RND(1)*240:BY(I)=RND(1)*100+16:NEXT I
230 GOSUB 1360
240 CLS:LOCATE 10,10:PRINT "ROUND";R
250 PLAY"V15L16O6T80S0M2000CCCCO5AR16AR16L8GGA8","V15L16O5T8
0S0M2000CCCCO4AR16AR16L8GGA8"
260 IF PLAY(0) THEN 260
270 CLS:GOSUB 830
280 LOCATE 15,22:PRINTUSING"ENEM ##";B
290 GOSUB 1310
300 '—— CHAN MOVE ——
310 FOR I=1 TO 200:NEXT
320 ST=STICK(0)
330 IF J=0 THEN AT=0:ON ST+1 GOSUB 350,360,420,390,450,370,4
40,380,400
340 GOTO 460
350 S=0:RETURN
360 S=0:AY=AY+(AY>2):RETURN
370 S=0:AY=AY-(AY<20):RETURN
380 S=0:AP=2:AX=AX+(AX>0):RETURN
390 S=0:AP=5:AX=AX-(AX<26):RETURN
400 IF S THEN S=0:RETURN
410 AP=2:AX=AX+(AX>0):S=1:RETURN
420 IF S THEN S=0:RETURN
430 AP=5:AX=AX-(AX<26):S=1:RETURN
440 S=2:AP=2:J=6:RETURN
450 S=2:AP=5:J=6:RETURN
460 '
470 ON SGN(J) GOSUB 520
480 IF ST<>0 OR J<>0 THEN PUT SPRITE 1,(AX*8+16,AY*8+AT-4),4
,AP+S ELSE PUT SPRITE 1,(AX*8+16,AY*8+AT-4),4,1
490 PUT SPRITE 2,(AX*8+16,AY*8+12),1,8
500 IF FNVA$<>"ィィ" AND AT=0 THEN GOSUB 650
510 GOTO 560
520 AX=AX+(AP=2ANDAX>0)-(AP=5ANDAX<26)
530 AT=-T(J):J=J-1
540 IF J=0 THEN S=0
550 RETURN
560 XA=AX*8+16:YA=AY*8
570 FOR I=1 TO 3
580 RY=RND(1)*13-2:RX=RND(1)*13-2
590 BX(I)=BX(I)+SGN(XA-BX(I))*RX
600 BY(I)=BY(I)+SGN(YA-BY(I))*RY
```

✻影とつぐ美のBASIC講座 ⑧✻

CLEAR(クリア)　変数を初期化する
CLS(クリア・スクリーン)
画面をクリアする

影：CLEARにCLS，どちらもプログラムの最初に登場する命令ですぞ。〝クリア〟というのは，ゲーム中でなん面をクリアしたとか，棒高とびでバーをクリアしたとか使うのと，同じ意味なんだ……，だろう??

つぐ美：ふふ…っ，そうですね。クリアには，晴れる，取り除く，とびこすなどの意味があるんです。だから，今回のCLEARとCLSは，変数の値や画面を取り除いて，きれいにするっていうことなんですね。

影：クリーニングと同じだな。汚れを落として，きれいさっぱりとするってことか。

つぐ美：使いかたは，各機種によって違ってくるので，みなさんで調べてみてくださいね。

影：では，このへんで〝クリア〟しちゃおっと！

★父は「中学校のときクラスで成績が1番だった」といっておきながら，「勉強おしえて」というと「お父さんは忙しいんだ」と必ずいう。(愛知県一宮市・**影のアホ13才**)……【**影**：アホはお父さんであって，私ではない!!】



★ボクの友だちのイイヅカユウジくんは，ベーマガのことをゲーマガといいます。影さん，どうしましょう。(山梨県東山梨郡・**西山淳一13才**)……【**影：芸人マガジンのことかな。だったら，まちがってないからヨカロウ!**】

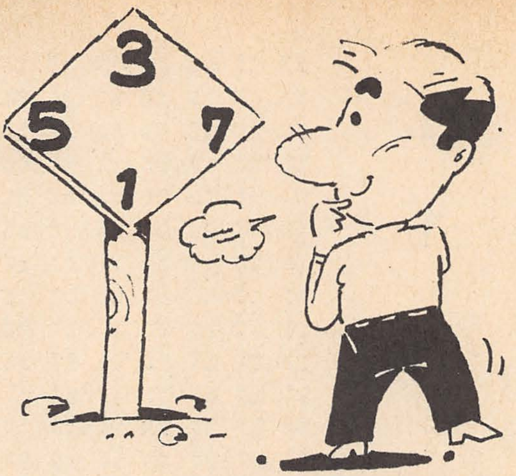
```
610 PUT SPRITE I*2+4,(BX(I),BY(I)-4),2,9
620 PUT SPRITE I*2+5,(BX(I),BY(I)+12),1,8
630 IF ABS(XA-BX(I))<10 AND ABS(YA-BY(I))<10 THEN ON S+1 GOS
UB 650,720,790
640 NEXT I:GOTO 300
650 '—— OUT ——
660 A$="L16T120E-F-G10.R8E-F-G10.R8EFEFEFE10":P1$="V1501"+A$
:P2$="V1507"+A$
670 PLAY P1$,P2$
680 IF PLAY(0) THEN 680
690 AX=13:AY=20
700 M=M-1:IF M<1 THEN GOSUB 1360:GOTO 1090
710 RETURN 210
720 '—— NICE ATTACK ——
730 FR=FR-1
740 B=B-1:LOCATE 15,22:PRINTUSING"ENEMY ##";B
750 BY(I)=16:SC=SC+5:PLAY"V1506T120L16C-E-":GOSUB 1310
760 BX(I)=RND(1)*240:IF ABS(XA-BX(I))<30 THEN 760
770 IF B=0 THEN RETURN 180
780 RETURN
790 '—— JUMP KICK ——
800 IF J=2 OR J=3 THEN SC=SC-2:GOTO 740
810 RETURN
820 GOTO 820
830 '—— PUT MAZE ——
840 RESTORE 1810
850 FOR I=1 TO R:FOR K=1 TO 10:READ M$(K):NEXT K,I
860 FOR I=1 TO 10:M$(I)=RIGHT$("0000000000000000"+BIN$(VAL("
&H"+M$(I))),16):NEXT I
870 FOR I=1 TO 10:FOR K=1 TO 14
880 LOCATE K*2-2,I*2
890 PRINT MZ$(VAL(MID$(M$(I),K,1)))
900 NEXT K,I
910 LOCATE 12,20:PRINT MZ$(0):LOCATE 14,20:PRINT MZ$(0)
920 RETURN
930 '—— TITLE ——
940 CLS:LOCATE 0,2
950 PRINT "イイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイ";
960 PRINT "コイイイコイコイイイコイコイイイコイコココココイコイイイコ";
970 PRINT "コイイコイイコイイイコイココイイコイコイイイイイコイイイコ";
980 PRINT "コイコイイイコイイイコイコイコイコイコココイイコイイイコ";
990 PRINT "ココイコイイコイイイコイコイイココイコイイイイイコイイイコ";
1000 PRINT "コイイイコイイコココイイコイイイコイコイイイイイイイコココイ";
1010 PRINT "イイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイイ"
1020 PRINT"                              ちぇん!"
1030 LOCATE 8,12:PRINT "MADE IN GUNMA"
1040 LOCATE 5,15:PRINT "By  TAKESHI ONOZAWA"
1050 LOCATE 8,20:PRINT "HIT SPACE KEY!"
1060 LOCATE 6,0:PRINTUSING "HI-SCORE ###00";HI
1070 IF NOTSTRIG(0) THEN1070
1080 CLS:RETURN
1090 '—— GAME OVER ——
1100 CLS:LOCATE 0,2
1110 PRINT "   コココ   コココ  コ   コ ココココココ  "
1120 PRINT "  コ    コ コ    コ ココ ココ コ       "
1130 PRINT "  コ      コ    コ コ コ コ ココココ    "
1140 PRINT "  コ  ココ ココココココ コ    コ コ       "
1150 PRINT "  コ    コ コ    コ コ    コ コ       "
1160 PRINT "   コココ  コ    コ コ    コ ココココココ  "
1170 PRINT:PRINT "                      OVER "
1180 D1$="タツ タツ タツ タツ タツ タツ タツ タツ タツ タツ タツ タツ"
1190 D2$="チテ チテ チテ チテ チテ チテ チテ チテ チテ チテ チテ チテ"
1200 LOCATE 10,12:PRINTUSING"SCORE ###00";SC
1210 LOCATE 8,14:PRINTUSING"HI-SCORE ###00";HI
1220 LOCATE 8,17:PRINT "HIT SPACE KEY !"
1230 PLAY"V15L1605T80S0M2000C-C-C-C-04A-R16A-R16L8G-G-L16A-G
-F-G-A-","V15L1605T80S0M2000C+C+C+C+04A+R16A+R16L8G+G+L16A+G
+F+G+A+"
1240 IF PLAY(0) THEN 1240
1250 A=1
1260 LOCATE 0,20:PRINT MID$(D1$,A,29);MID$(D2$,A,29)
1270 A=A+1:IF A=4 THEN A=1
1280 FOR I=1 TO 300:NEXT
1290 IF NOTSTRIG(0) THEN 1260
1300 RETURN 170
1310 '—— PRINT SCORE ——
1320 IF HI<SC THEN HI=SC
1330 LOCATE 2,0:PRINT"SCORE   HI-SCORE   LEFT"
1340 LOCATE 2,1:PRINTUSING"  ###00      ###00       ##";SC,HI,M
1350 RETURN
1360 '—— SPRITE OFF ——
1370 FOR I=1 TO 20
1380 PUT SPRITE I,(0,192)
1390 NEXT I:RETURN
1400 '—— SPRITE DATA ——
1410 '  CHAN
1420 DATA 07,0F,09,0B,09,0F,60,FF,DE,9E,D9,0F,07,33,3C,1C
1430 DATA E0,F0,90,D0,90,F0,06,FF,FB,F9,9B,F0,E0,CC,3C,38
1440 '  CHAN LEFT
1450 DATA 07,0F,09,0D,09,0F,00,0F,1F,1E,18,1C,6F,77,38,18
1460 DATA E0,F0,F0,F0,F0,F0,00,F0,38,38,38,78,F6,EE,1C,18
1470 '  LEFT ATTACK
1480 DATA 07,0F,09,0D,09,0F,00,0F,FF,7F,03,07,03,0C,0F,07
1490 DATA E0,F0,F0,F0,F0,F0,00,F0,F8,FC,FC,FC,FB,FB,07,06
1500 '  LEFT JUMP
1510 DATA 00,00,00,0C,0E,C6,F3,77,0F,0F,07,1B,1D,0E,06,00
1520 DATA 7E,FF,9F,DF,9F,FF,00,FE,FF,FF,FB,F7,E6,00,00,00
1530 '  CHAN RIGHT
1540 DATA 07,0F,0F,0F,0F,0F,00,0F,1C,1C,1C,1E,6F,77,38,18
1550 DATA E0,F0,90,B0,90,F0,00,F0,F8,78,18,38,F6,EE,1C,18
1560 '  RIGHT ATTACK
1570 DATA 07,0F,0F,0F,0F,0F,00,0F,1F,3F,3F,3F,DF,DF,E0,60
1580 DATA E0,F0,90,B0,90,F0,00,F0,FF,FE,C0,E0,C0,30,F0,E0
1590 '  RIGHT JUMP
1600 DATA 7E,FF,F9,FB,F9,FF,00,7F,FF,FF,DF,EF,67,00,00,00
1610 DATA 00,00,00,30,70,63,CF,EE,F0,F0,E0,D8,B8,70,60,00
1620 '  CHADOW
1630 DATA 3F,7F,3F,0F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1640 DATA FC,FE,FC,F0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1650 '  ENEMY
1660 DATA 07,0F,0B,09,0F,0F,73,FC,FE,DE,69,0F,0F,67,78,38
1670 DATA E0,F0,D0,90,F0,F0,CE,3F,FF,FB,96,F0,F0,E6,1E,1C
1680 '—— CHR DATA ——
1690 DATA イ,AA,55,AA,55,AA,55,AA,55
1700 DATA ア,00,00,0C,92,60,00,00,00
1710 DATA ケ,00,00,00,00,00,00,00,00
1720 DATA コ,00,40,40,40,40,40,7E,00
1730 DATA タ,07,0F,0B,09,0F,0F,73,FC
1740 DATA チ,FE,DE,69,0F,0F,67,78,38
1750 DATA ツ,E0,F0,D0,90,F0,F0,CE,3F
1760 DATA テ,FF,FB,96,F0,F0,E6,1E,1C
1770 '—— COLOR DATA ——
1780 DATA 71,71,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,FB,F1
,F5,31
1790 '—— DATA ——
1800 DATA 0,8,12,16,12,8
1810 '—— MAZE DATA ——
1820 '—— ROUND 1 ——
1830 DATA 0000,0000,0CC0,0840,0840
1840 DATA 0840,0840,0CC0,0000,0000
1850 '—— ROUND 2 ——
1860 DATA FFFC,8004,8004,8004,8304
1870 DATA 8304,8004,8004,8004,FFFC
1880 '—— ROUND 3 ——
1890 DATA 8304,4308,4308,2310,3FF0
1900 DATA 2310,2310,7FF8,4308,8304
1910 '—— ROUND 4 ——
1920 DATA 8888,4444,2222,1111,8888
1930 DATA 4444,2222,1111,8888,4444
1940 '—— ROUND 5 ——
1950 DATA 2040,3C78,E44C,4444,4DE4
1960 DATA 6924,3F3C,11E0,1080,1084
1970 '—— ROUND 6 ——
1980 DATA 5550,5454,1554,5154,5514
1990 DATA 5554,4554,5454,5544,5554
```

MZ-80K/C/1200(SP-5030)用

STOCK STOP

ストック ストップ

渡辺 博

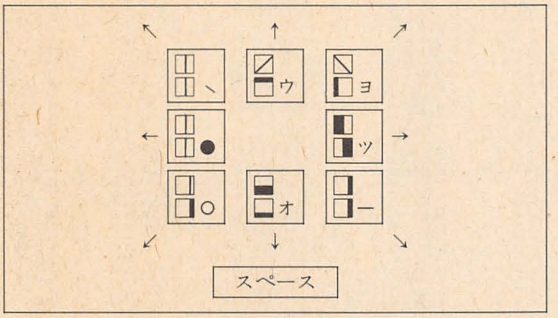


内 容

これは，5分間で1万点を越えればOKで，得点に応じてでるレベル表示で競うものです。

タイトルがでて，しばらくすると，メイン画面がでます。右側のTIMEの下の♠は切札で，1ゲーム1～5個しかでません。その下は，各進行方向に進める数のストック表示で，その下のSTOCKとは，スペース・キーを押すごとにメモリが一つずつ減り，進行方向表示ストックに0～4で表示されます。

をストック表示に従って移動させ，⧗にぶつけて面クリアしてください。♠は，ななめ移動ができる回数です。しかし，直接⧗にぶつけることはできません。



《第1図》使用キー

GAME OVER

- 2分以内に5,000点に達していないとき
- 4分以内に10,000点に達していないとき
- ブロック・ワクへ突込んだとき
- ストックを使いはたしたときに10,000点を越えていないとき（ストックを使いはたすと+2,500点）

TIME

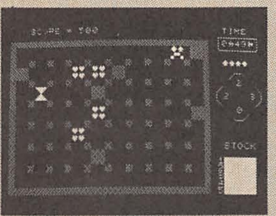
各5秒の差を作ってあります。これは，クリア後，

《第1表》変数表

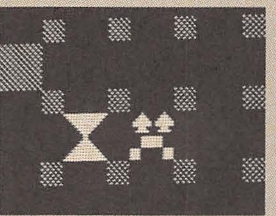
変数	内容
A，B，C，D	上下左右のストック
F	ななめ
W，WW	スコア，ハイ・スコア
H	ストック・メモリ用
T	ボーナス・スコア用
N，M	ブロックの座標
K，L	ハートの座標
S，E	クリア座標
X，Y	自分の座標



《写真1》タイトル画面。しばらく待ってね



《写真2》これは運も左右するゲームですよ



《写真3》よし，面クリアはもらったぞ！



《写真4》キミのレベルは？こんなメッセージが

★ある人が，ゲームははじめてだ！なんていったので，やらせてあげたら，一気に10万点を越えた。うそつきは，きらいだー。（岩手県稗貫郡・佐々木和彦14才）……【編：すぐ終わっちゃうから，先やらせて！には注意しろ！】

ＵＳＲ(62)の音やＲＮＤでてくる時間の差が５秒弱で，これがないと制限時間１秒前でクリアした場合，制限時間を飛び越えてしまい，それっきりになる可能性があるためです。

STOCK STOPのプログラム・リスト

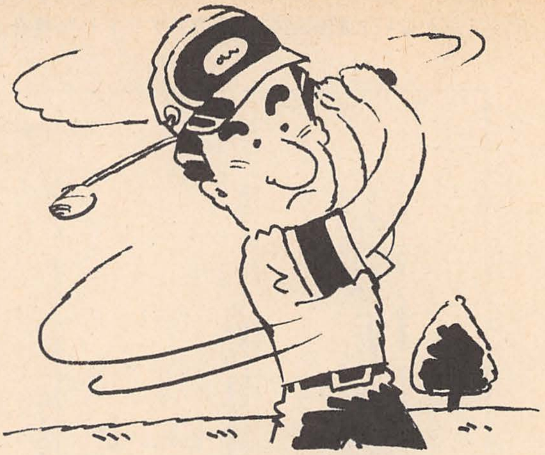
```
10 PRINT"■":DIM Q(30,23):W=0
15 POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0:POKE$284B,0
20 PRINTTAB(3);"■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
25 PRINTTAB(3);"■  ■■■■  ■  ■ ■  ■"
30 PRINTTAB(3);"■   ■  ■  ■ ■  ■■"
35 PRINTTAB(3);"■■■  ■  ■  ■ ■  ■■"
40 PRINTTAB(3);"   ■  ■  ■  ■ ■ ■■"
45 PRINTTAB(3);"■  ■  ■  ■  ■ ■  ■"
50 PRINTTAB(3);"■■■  ■  ■■■ ■■■ ■  ■"
55 PRINTTAB(9);"■■■■■■■■■■■■■■■■"
60 PRINTTAB(9);"■  ■■■■  ■  ■"
65 PRINTTAB(9);"■   ■  ■  ■  ■"
70 PRINTTAB(9);"■■■  ■  ■  ■■■■"
75 PRINTTAB(9);"   ■  ■  ■  ■"
80 PRINTTAB(9);"■  ■  ■  ■  ■"
85 PRINTTAB(9);"■■■  ■  ■■■  ■"
90 TEMPO5:MUSIC"C1DEFGAB‾C5"
100 REM ──────────────── ｶﾞﾒﾝ ────────────────
110 F=INT(RND(1)*5)+1:IF W1=1 THEN FORI=1TO30:FORJ=1TO23:Q(I,J)=0:NEXTJ,I
120 PRINT"■":FORI=0TO30:CURSORI,2:PRINT"▒":CURSORI,23:PRINT"▒":NEXT:W1=1
130 FOR I=2TO23:CURSOR0,I:PRINT"▒":CURSOR30,I:PRINT"▒":NEXT
135 FOR I=1TOF :CURSOR32+I,5:PRINT"♣";:NEXT
140 FORI=3TO27STEP3:FORJ=5TO20STEP3:CURSORI,J:PRINT"▒":NEXTJ,I
145 CURSOR32,19:PRINT"1■2■3■4■5"
150 TI$="000000":H=5
155 CURSOR32,0:PRINT" TIME■■■■■┌───┐■■■■■| ⚲  ♯|■■■■■└───┘"
160 CURSOR34,7:PRINT"╱‾╲■■■■/■■ ■■╲■■╲_╱■■/■■ ■■╲":GOTO 330
165 IF HH=1 THEN CURSOR33,19+H:PRINT"      ":HH=0
170 CURSOR 3,0:PRINT"SCORE =";W
175 CURSOR 34,8:PRINT;A
180 CURSOR 34,12:PRINT;B
185 CURSOR 32,10:PRINT;C:CURSOR32,10:PRINT"| "
190 CURSOR 36,10:PRINT;D
195 REM ──────────────── ﾒｲﾝ ────────────────
200 GET G$
210 IF G$="‾"THEN MUSIC"‾C0":IFA>0 THEN 500
220 IF G$="_"THEN MUSIC"‾C0":IFB>0 THEN 500
230 IF G$=" |"THEN MUSIC"‾C0":IFC>0 THEN 500
240 IF G$="▌"THEN MUSIC"‾C0":IFD>0 THEN 500
250 IF G$=" "THEN IF H>0 THEN GOTO 740
260 IF G$=" |"THEN IF F>0 THEN IF(X-3<>S)+(Y-3<>E)THEN 1400
270 IF G$="|"THEN IF F>0 THEN IF(X+3<>S)+(Y-3<>E)THEN 1400
280 IF G$=" |"THEN IF F>0 THEN IF(X-3<>S)+(Y+3<>E)THEN 1400
290 IF G$=" ▌"THEN IF F>0 THEN IF(X+3<>S)+(Y+3<>E)THEN 1400
310 MUSIC"C0":GOTO 1000
320 REM ──────────────── ｷｬﾗｸﾀ ────────────────
330 IF T=5 THEN W=W+1000:T=0
340 CURSOR 33,17:PRINT"STOCK":FORI=19TO23:CURSOR 33,I:PRINT"■■■■■":NEXT
350 FORI=1TO2
360 K=INT(RND(1)*9)+1:K=K*3:K=K+1
370 L=INT(RND(1)*6)+1:L=L*3:L=L+3
380 CURSORK,L:PRINT"♥♥■■♥♥":Q(K,L)=2:Q(K+1,L+1)=2:USR(62):NEXT I
400 FOR I=1TO3
410 N=INT(RND(1)*10):N=N*3:N=N+1
420 M=INT(RND(1)*7):M=M*3:M=M+3
430 CURSORN,M:PRINT"▒▒■■▒▒":Q(N,M)=1:USR(62):NEXT I
440 S=INT(RND(1)*10):S=S*3:S=S+1:E=INT(RND(1)*7):E=E*3:E=E+3:USR(62)
450 CURSOR S,E:Q(S,E)=0:Q(S+1,E+1)=0:PRINT"▼■■▲":Q(S,E)=3:USR(62)
460 X=INT(RND(1)*10):X=X*3:X=X+1:Y=INT(RND(1)*6):Y=Y*3:Y=Y+3
470 CURSORX,Y:PRINT"  ■■  ":Q(X,Y)=0:Q(X+1,Y+1)=0
480 IF(S=X)*(E=Y)THEN CURSORX,Y:PRINT"  ■■  ":GOTO 440
490 GOTO 570
495 REM ──────────────── ｶﾍﾞﾊﾝﾃｲ ────────────────
500 IF((X=1)*(G$=" |"))+((Y=21)*(G$="_"))THEN 770
510 IF((Y=3)*(G$="‾"))+((X=28)*(G$="▌"))THEN 770
515 REM ──────────────── ﾒｲﾝ 2 ────────────────
520 IF G$="‾" THEN CURSORX,Y:PRINT"  ■■  ":A=A-1:Y=Y-3
530 IF G$="_" THEN CURSORX,Y:PRINT"  ■■  ":B=B-1:Y=Y+3
540 IF G$=" |" THEN CURSORX,Y:PRINT"  ■■  ":C=C-1:X=X-3
550 IF G$="▌" THEN CURSORX,Y:PRINT"  ■■  ":D=D-1:X=X+3
560 IF G$=" |"THEN CURSORX,Y:PRINT"  ■■  ":F=F-1:X=X-3:Y=Y-3
570 IF G$="|"THEN CURSORX,Y:PRINT"  ■■  ":F=F-1:X=X+3:Y=Y-3
580 IF G$=" |"THEN CURSORX,Y:PRINT"  ■■  ":F=F-1:X=X-3:Y=Y+3
590 IF G$=" |"THEN CURSORX,Y:PRINT"  ■■  ":F=F-1:X=X+3:Y=Y+3
600 CURSORX,Y:PRINT"♣♠■■":USR(62)
610 REM ──────────────── ﾊﾝﾃｲ ────────────────
620 IF Q(X,Y)=1 THEN 770
630 IF Q(X,Y)=2 THEN 670
640 IF Q(X,Y)=3 THEN 690
650 IF (A=0)*(B=0)*(C=0)*(D=0)*(H=0) THEN W=W+2500:GOSUB 720:GOTO 770
660 GOTO 310
670 FOR I=0TO2:CURSOR X,Y:PRINT"  ■■  ":CURSORX,Y:PRINT"♣♠■■":NEXT:USR(62)
680 U=INT(RND(1)*15)+11:W=W+U*10:Q(X,Y)=0:GOTO 310
690 FORI=0TO4:CURSORS,E:PRINT"  ■■  ":CURSORS,E:PRINT"▼■■▲":USR(62):NEXTI
700 CURSORS,E:PRINT"  ■■  ":W=W+500:H=5:T=T+1:CURSOR19,0:PRINT"♥ GOOD ♥"
710 USR(62):MUSIC"C2EG‾CCEG‾C4":Q(X,Y)=0:CURSOR19,0:PRINT"          ":GOTO 330
720 IF W>=10000 THEN 1060
730 RETURN
740 A=INT(RND(1)*5):B=INT(RND(1)*5)
750 C=INT(RND(1)*5):D=INT(RND(1)*5)
760 MUSIC"‾A0":H=H-1:HH=1:GOTO 310
770 REM ──────────────── ｴﾝﾄﾞ ────────────────
780 FORI=0TO19:CURSORX,Y:PRINT"▲■■▼":CURSORX,Y:PRINT"╱╲■■╲╱":USR(62):NEXT
790 CURSORX-1,Y-1:PRINT"♣♠■■♣♠■■■■":FORI=0TO9:USR(62):NEXT
800 PRINT"■■■■■■■■"
810 PRINT;"┌─┐ ┌─┐ ┌┐┌┐ ┌──┐ ┌─┐ ┬  ┬ ┌──┐ ┌─┐"
820 PRINT;"|   |  | |||| |    |  | |  | |    |  |"
830 PRINT;"| ┬ ├─┤ |||| ├─   |  | |  | ├─   ├─┘"
840 PRINT;"|  | |  | ||‾|| |    |  | |  | |    | ╲"
850 PRINT;"└─┘ ┴  ┴ ┴┴ ┴ └──┘ └─┘ └┘ └──┘ ┴  ┴"
860 TEMPO5:MUSIC"A1CDFEGBCBGFAEREAFGBCBCGFEA6"
870 PRINT,"■■■■■■REPLAY [SP]":IF WW<W THEN WW=W
880 CURSOR4,3:PRINT"SCORE =";W;"■■■HI-SCORE =";WW
980 GET D$:IF D$=" " THEN 10
990 GOTO 980
1000 REM ──────────────── ﾀｲﾑ ────────────────
1010 CURSOR33,2:PRINT;MID$(TI$,4,1);"■";RIGHT$(TI$,2);
1020 IF(TI$="000200")*(W<5000)THEN 800
1025 IF(TI$="000205")*(W<5000)THEN 800
1030 IF(TI$="000400")*(W<9990)THEN 800
1035 IF(TI$="000405")*(W<9990)THEN 800
1040 IF TI$="000500"THEN 1060
1045 IF TI$="000505"THEN 1060
1050 GOTO 165
1055 REM ──────────────── ｸﾘｱ- ────────────────
1060 IF W=>16000 THEN V=3:GOTO 1090
1070 IF W=>13000 THEN V=2:GOTO 1090
1080 IF W=>10000 THEN V=1:GOTO 1090
1090 MUSIC"B1CDEDCB3"
1095 IF WW<W THEN WW=W
1100 S=0:PRINT"■■■■■■SCORE =";W;"■■■HI-SCORE =";WW;"■■"
1110 PRINT,"■■ ■  ■■ ■■ ■■"
1120 PRINT,"■ ‾■  ■  ■■■■"
1130 PRINT,"■    ■  ■■ ■■■"
1140 PRINT,"■ ■ ■  ■  ■■■"
1150 PRINT,"■■ ■■ ■■ ■ ■ ■■■■"
1160 PRINTTAB(5);"┬    ┬──┬ ┬ ┬   ┬   "
1170 PRINTTAB(5);"|    |  | | |   |   "
1180 PRINTTAB(5);"|    |  | | |   |   "
1190 PRINTTAB(5);"|    ├─ | ├─┤   |   "
1200 PRINTTAB(5);"|    |  | | |   |   "
1210 PRINTTAB(5);"|    |  | | |   |   "
1220 PRINTTAB(5);"└──┘ └──┘ ┴┴ └─┘ └──┘"
1230 FOR I=1TOV
1250 Z$="┬■■|■■|■■|■■|■■|■■┴"
1260 CURSOR32+S,13:PRINT Z$
1270 S=S+2:NEXT I
1280 MUSIC"C4EG5E3G4AG6E4GA8EG6E4GG5E3F4ED5C4DE6DC"
1290 CURSOR15,22: PRINT"REPLAY [SP]"
1300 GET D$:IF D$=" " THEN 10
1310 GOTO 1300
1320 REM ──────────────── ﾅﾅﾒ ｶﾍﾞﾊﾝﾃｲ ────────────────
1400 IF (Y=3)*(G$=" |")THEN 770
1410 IF (Y=21)*(G$=" |")THEN 770
1420 IF (Y=3)*(G$="| ")THEN 770
1430 IF (Y=21)*(G$=" |")THEN 770
1440 IF (X=1)*(G$=" |")THEN 770
1450 IF (X=1)*(G$=" |")THEN 770
1460 IF (X=28)*(G$="| ")THEN 770
1470 IF (X=28)*(G$=" |")THEN 770
1480 CURSOR 32+F,5:PRINT" "
1490 GOTO 560
```

★ゴジラの鬼ごっこ：ゴジラが鬼をやりました。おにさん，ごじら／地理シリーズ：岩手で赤ちゃんが生まれました。すぐ，いわって！(東京都文京区・ししょうどす11才)……【影：これだけ知ったらものちり？だってよ。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用
（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

アクション・ゴルフ

小笹　龍一



■ゲームの進めかた

全7ホールで競います。タイトル画面がでたら，スペース・キーを押してスタートです。画面は**第1図**のようになります。

1）⑤のメッセージのところに〝クラブヲエランデクダサイ〔1～3〕キー〞とでるので，①の〔1〕～〔3〕でクラブを選びます。

〔1〕パター　地面をころがるだけ
〔2〕アイアン　まあまあ飛ぶ
〔3〕ドライバー　よく飛ぶ

2）つぎに③のダリョクの赤い棒が伸びたり縮んだりします。打力を示しているので，「ここだ！」と思ったところでスペース・キーを押してください。

3）すると，⑥にボールが飛んでる状態がでます。ボールが飛んで止まったとき，②に打数が表示され，④のチズのところに〝↑〞で現在のボールの位置が表示されます。

以上のことをくり返して，ボールをカップ・インさせてください。カップは④のチズでは〝P〞，⑥のボール状態図では〝V〞で示されています。

ボールがカップを通りすぎても，再度ショットするときは，ちゃんとカップの方向へ進みます。

また，⑥の地面の表示の〝■〞は，ボールがこの上に落ちたら，再び飛び上がります。〝▄〞は，バンカーなのでボールは止まります。〝◢〞はボールが左にころがります。〝♡〞はグリーンです。カップが近いことを意味します。

■プログラムの改造について

1090行をなくすと，カップ・インがむずかしくなります。また，1090行の〝PW＊K＜4〞の4を大きくすると，カップ・インが楽になります。

CHECKER FLAG

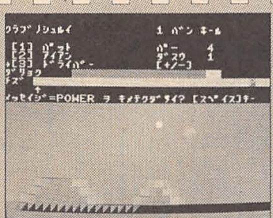
Dr.D：一風変わったゴルフ・ゲームで，これもまた楽しいじゃないか。

編：プログラムについて，なにかありませんか？

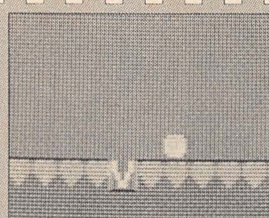
Dr.D：少しＩＦ文が多いな。もう少しスマートにプログラムしてもらいたい。ただ，プログラム自体はサブ・ルーチンでまとめてあるので，わかりやすくてよいと思う。



《写真1》タイトル画面。スペースでスタート



《写真2》ナイス・ショット！　ボールはどこへ

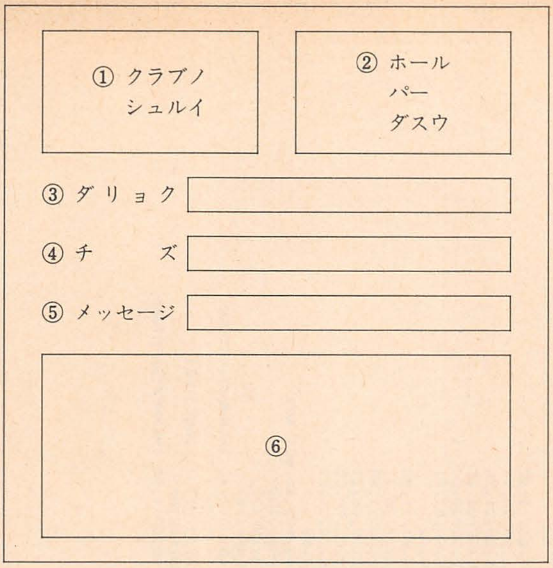


《写真3》カップのそばにつけましたぞ



《写真4》7ホール終わると，スコアがでます

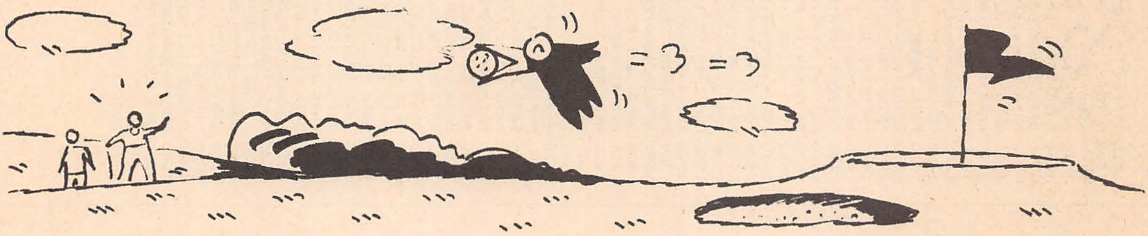
★寺ちゃん早口コーナー：花野の野の花，花の名なあに，なずな，なの花，名もない野花。影さん言えるかな？（東京都足立区・**寺門秀介10才**）……【**影**：私なら言えるぞ，はなのののはな…，なずなのなの…。ナーロー。】



《第１図》画面の構成

《第１表》変数表

I＄( )	地面のキャラクタ
L＄( )	各ホールの地面がはいる
C＄( )	バックのミドリの山のデータ(各ホール)
A＄( )	バックのミドリの山，これをC＄( )へいれる
EN	1のときボールが止まる
OV	ボールの進む方向
SC( )	各ホールの打数
TV	〔＋／−〕の数
CU	各ホールの番号
P	カップの位置
MO	ボールの飛ぶ力
DA	ボールを打った数
N	L＄( )におけるボールの位置
K	選んだクラブ
PA	パーの数



アクション・ゴルフのプログラム・リスト

```
10 REM    ** ACTION GOLF **
20 REM
30 LIMIT $BFFF
40 DIM I$(4),L$(240),SC(7),C$(240),A$(8)
50 MU$="CDEFGAB+CR":M$="E1":U$="+C1"
60 GOSUB1420:REM*** ﾀｲﾄﾙ,INIT ***
70 V=$D3AC:X=$D014:CU=0:T=0:TU=0
80 COLOR,,7,1:PRINT"█":CONSOLE0,11:COLOR,,,0:PRINT"█":CONSOLE
90 CURSOR10,0:PRINT[2,6]"  ACTION GOLF  "
100 PRINT"▌ｸﾗﾌﾞﾉｼｭﾙｲ ▌"
110 PRINT" [1] ﾊﾟｯﾄ":PRINT" [2] ｱｲｱﾝ":PRINT" [3] ﾄﾞﾗｲﾊﾞ-"
120 CURSOR20,2:PRINT"  ﾊﾞﾝ ﾎｰﾙ    "
130 CURSOR20,4:PRINT"ﾊﾟ-  ▌←←←←←←ﾀﾞｽｳ    0 ▌←←←←←←←←←←[+/-]"
140 EN=0:OV=1:MO=0
150 CURSOR0,7:PRINT"ﾀﾞﾘｮｸ▌←←←←←←ﾁｽﾞ  ";:PRINT[,6]"
 "
160 CURSOR0,9:PRINT"                                        "
170 CURSOR4,9:PRINT"↑"
180 CURSOR0,10:PRINT"ﾒｯｾｲｼﾞ=                            "
190 CONSOLE15,8:COLOR,,,1:PRINT"█"
200 CONSOLE23,2:COLOR,,,4:PRINT"█":CONSOLE:COLOR,,7,1:CURSOR20,22:PRINT"●";
210 REM === ｺ-ｽ ﾃﾞ-ﾀ ===
220 FORI=0TO240
230 L$(I)=" ":NEXTI
240 DA=0:REMﾀﾞｽｳ
250 IF CU=0 RESTORE 1340
260 IF CU=1 RESTORE 1350
270 IF CU=2 RESTORE 1360
280 IF CU=3 RESTORE 1370
290 IF CU=4 RESTORE 1380
300 IF CU=5 RESTORE 1390
310 IF CU=6 RESTORE 1400
320 READ P,PA:CURSOR26,4:PRINT[,0]PA:CU=CU+1:CURSOR19,2:PRINT[,0]CU
330  READM,A:IF M=300THEN380
340 FORI=MTOM+19:L$(I)=I$(A):NEXT
350 FORI=0TO19STEP5:CURSOR(M+I)*.2,8:PRINT[3,6]I$(A):NEXTI:CURSORP*.2,8:PRINT[6,
2]"P"
360 L$(P)=I$(4)
370 GOTO330
380 REM === ｽﾀ-ﾄ ====
390 N=42:COLOR,,,0
400 GOSUB720:GOSUB780:MO=PW*K:DA=DA+1:CURSOR26,5:PRINTDA
410 IF N>P+19 THENOV=-1:GOTO430
420 OV=1
430 IFK=1 GOSUB900:GOTO520:REM **ﾊﾟｯﾄ**
440 GOSUB860
450 MO=MO*3/4:GOSUB900
460 GOSUB940
470 IF PEEK(V)=$4ETHENOV=-1   :REM◢
480 IF PEEK(V)=$3ETHEN520     :REM_
490 IF PEEK(V)=$43THENMO=MO/2:GOSUB860:GOSUB900:GOTO460            :REM■
500 IF PEEK(V)=$16THEN580     :REM[V]
510 MO=(MO/4)+4:GOSUB900
520 CURSOR2,9:PRINT"                                     "
530 REM** ﾁｽﾞ ***
540 CURSOR(N-20)*.2,9:PRINT[6,]"↑"
550 IF PEEK(V)=$16THEN580 :REMｶｯﾌﾟｲﾝ
560 GOTO400
570 REM** ｶｯﾌﾟ ｲﾝ **
580 POKE$D384,0:POKE$D3AC,$47
590 CURSOR7,10:PRINT"                                      "
600 PO=DA-PA:CURSOR7,10:PRINT"ﾅｲｽ ｲﾝ ";:SC(CU)=DA
610 IFPO=2THENPRINT"ﾀﾞﾌﾞﾙﾎﾞｷﾞ-!!":TEMPO6:MUSIC MU$
620 IFPO=1THENPRINT"ﾎﾞｷﾞ-  !!":TEMPO5:MUSIC MU$
630 IFPO=0THENPRINT[0,7]"ﾊﾟ-    !!":TEMPO5:MUSIC MU$,MU$
640 IFPO=-1THENPRINT[1,6]"ﾊﾞ-ﾃﾞｨ!!":TEMPO4:MUSIC MU$,MU$
```

★ウチのＣＦ－2000は，ＲＥＴＵＲＮキーを押したら，松下電器に帰ろうとしたので，涙流して止めたら，やっとわかってくれた。ハッハッハッ。でへっでへっ。(千葉県野田市・佐久間広司10才)……【編：よかったね，ね。】

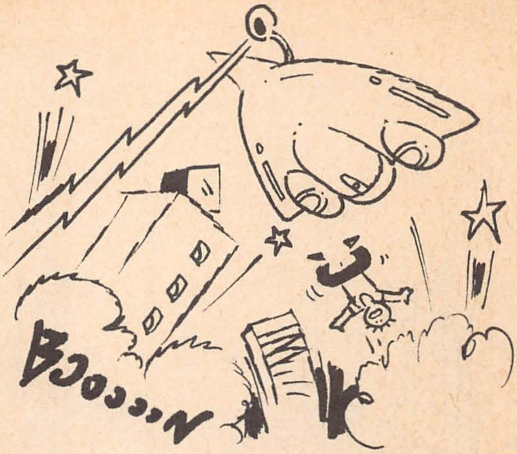
```
650 IFPO=-2THENPRINT[5,3]"ｲｲｸﾞﾙ!!":TEMPO3:MUSIC MU$,MU$
660 IFPO=-3THENPRINT[6,2]"ﾎｰﾙｲﾝﾜﾝ  !!":TEMPO3:MUSIC MU$,MU$:TEMPO2:MUSICMU$
670 TEMPO3:MUSIC MU$
680 T=SC(CU)-4:TU=T+TU:CURSOR26,6:PRINT TU
690 IF CU=7 THEN1140
700 GOTO130
710 REM ** ｸﾗﾌﾞｦ ｴﾗﾌﾞ **
720 CURSOR7,10:PRINT"ｸﾗﾌﾞｦ ｴﾗﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ?  [1-3]ｷｰ- ":TEMPO7:MUSICMU$
730 CURSOR0,4:PRINT" ■ ■ "
740 GETK$:IFK$=""THEN740
750 K=VAL(K$):IF(K>3)+(K<1)THEN740
760 CURSOR0,3+K:PRINT"→":MUSIC M$:RETURN
770 REM ** ﾀﾞﾘｮｸ **
780 CURSOR7,10:PRINT"POWER ｦ ｷﾒﾃｸﾀﾞｻｲ? [ｽﾍﾟｲｽ]ｷｰ-"
790 CURSOR9,7:PRINT[,5]"                        "
800 P$="":A=1:I=9
810 CURSORI,7:PRINT[2,5]"■ ";
820 GETK$:IFK$=" "THENPW=I-8:RETURN
830 I=I+A:IF(I>26)+(I<10)THENA=-A
840 GOTO810
850 REM ** ﾎﾞｰﾙ ↑ **
860 FORI=21TO13STEP-1
870 POKEX+40*I,$47:POKEX+40*(I+1),0
880 GOSUB980:MUSICM$:NEXT:RETURN
890 REM ** ﾎﾞｰﾙ ←→ **
900 FORI=0TOMO:IF EN=1THEN920
910 GOSUB980:MUSIC U$
920 NEXTI:RETURN
930 REM ** ﾎﾞｰﾙ ↓ **
940 FORI=14TO22
950 POKEX+40*I,$47:POKEX+40*(I-1),$0
960 GOSUB980:MUSICM$:NEXTI:RETURN
970 REM ** ｽｸﾛｰﾙ **
980 IF(N>218)+(N<42)THEN OV=-OV:MUSIC"C1R-C"
990 REM***   OV    ***
1000 IFOV=1THENUSR($C050):R=N:Q=39
1010 IFOV=-1THENUSR($C000):R=N-41:Q=0
1020 IFC$(R)=""THENCURSORQ,22:PRINT[,1]A$(4);
1030 CURSORQ,22:PRINT[,4]C$(R);:PRINT[,1]A$(6);
1040 IF(L$(R)=" ")+(L$(R)="♥")THENM=6:O=4
1050 IF L$(R)="_" THENM=4:O=7
1060 IF(L$(R)="■")+(L$(R)="◢")THENM=0:O=4
1070 IF(L$(R)="V")+((OV=1)*(N>199))+((OV=-1)*(N<62))THENM=7:O=1
1080 CURSORQ,23:PRINT[M,O]L$(R);
1090 IF(K=1)*(PEEK(V)=$16)*(PW*K<4)THEN EN=1
1100 IFOV=1THENN=N+1:GOTO1120
1110 N=N-1
1120 RETURN
1130 REM ** END **
1140 TEMPO3:MUSIC"R5B5"
1150 PRINT"■":CONSOLE5 ,20,8,24
1160 T=0:PRINT
1170 PRINT"┌───┬───┬─────┬───┐"
1180 PRINT"|NO |PAR|SCORE|+/-|"
1190 PRINT"├───┼───┼─────┼───┤"
1200 FORI=1TO7
1210 CURSOR8,I+4:PRINT"|";I;" |  4|     |   |"
1220 CURSOR19,I+4:PRINTUSING" ##";SC(I):CURSOR23,I+4:PRINTUSING" ##";SC(I)-4
1230 T=SC(I)+T:NEXTI
1240 PRINT"├───┼───┼─────┼───┤"
1250 PRINT"|TO,| 28|     |   |"
1260 CURSOR19,13:PRINTUSING" ##";T:CURSOR23,13:PRINTUSING" ##";(T-28)
1270 PRINT"└───┴───┴─────┴───┘"
1280 CU=0:CONSOLE0,25,0,40
1290 PRINT"■■** REPLAY→[ｽﾍﾟｲｽ]KEY **"
1300 GETKE$:IFKE$=""THEN1300
1310 IFKE$=" " THEN70
1320 PRINT   "■  ﾊﾞｲ ﾊﾞｲ !!":END
1330 REM== ◢-0 ■-1 _-2 ♥-3 ==
1340 DATA 165,4, 49,0,65,1,109,0,129,2,159,3,300:      REM === NO.1 ===
1350 DATA 75,4, 40,1,70,3,110,2,130,1,150,0,300 :      REM === NO.2 ===
1360 DATA 100,4,50,0,  90,3,110,2,130,1,150,0,300:     REM === NO.3 ===
1370 DATA 170,4,160,3, 70,2,100,0,140,1,175,1,300:     REM === NO.4 ===
1380 DATA 80,4,70,3, 50,1,100,1,140,2,180,0,300:     REM === NO.5 ===
1390 DATA 175,4,165,3, 60,2,95,0,120,0,150,1,179,0,300: REM === NO.6 ===
1400 DATA 130,4,120,3,  80,0,100,0,135,1,170,0,300,300:REM === NO.7 ===
1410 REM======== ﾀｲﾄﾙ & ﾃﾞﾓ ======
1420 COLOR,,2,0
1430 PRINT"■■■";:PRINTTAB(11)"▲■ ▲■▼ ▼■▼"
1440 PRINTTAB(10)"◢  ◥ ■◢■ ■  ■"
1450 PRINTTAB(10)"◥■ ▼■◢■ ■  ■▼"
1460 PRINTTAB(10)" ▼■■ ▼■ ▲■▲ ■"
1470 PRINTTAB(10)"     ◥"
1480 CURSOR4,3:PRINT[3,]"ACTI●N"
1490 A$(0)=" ":A$(4)=A$(0):A$(1)=" ■ "
1500 A$(3)=A$(1):A$(2)=" ■ ■ "
1510 FOR I=93TO97:C$(I)=A$(I-93):NEXTI
1520 FOR I=42TO46:C$(I)=A$(I-42):NEXTI
1530 FOR I=65TO69:C$(I)=A$(I-65):NEXTI
1540 A$(8)=A$(0):A$(7)=A$(1):A$(6)=A$(2):A$(3)=A$(2):A$(5)=A$(3):A$(4)=A$(6)
1550 FOR I=50TO58:C$(I)=A$(I-50):NEXT
1560 FOR I=183TO191:C$(I)=A$(I-183):NEXT
1570 FOR I=105TO113:C$(I)=A$(I-105):NEXT
1580 FOR I=152TO160:C$(I)=A$(I-152):NEXT
1590 RESTORE1600:FORI=0TO4 :READA$:I$(I)=A$:NEXTI:A$(6)="■"+A$(6)
1600 DATA "◢","■","_","♥","V"
1610 REM*** ｽｸﾛｰﾙ ﾏｼﾝｺﾞ ***
1620 RESTORE1670:M=$C000
1630 READA$:IFA$="@@"THENM=$C050:RESTORE1740:GOTO1630
1640 IFA$="**"THEN1810
1650 A=VAL("$"+A$):POKEM,A
1660 M=M+1:GOTO1630
1670 DATA E5,D5,C5,F5,D3,E3,11,BE
1680 DATA D3,21,BF,D3,06,27,1A,77
1690 DATA 2B,1B,05,C2,0E,C0,21,BF
1700 DATA DB,11,BE,DB,0E,0D,06,27
1710 DATA 1A,77,2B,1B,05,C2,20,C0
1720 DATA 2B,1B,0D,C2,1E,C0,D3,E1
1730 DATA F1,C1,D1,E1,C9,@@
1740 DATA E5,D5,C5,F5,D3,E3,11,98
1750 DATA D3,21,99,D3,06,27,7E,12
1760 DATA 23,13,05,C2,5E,C0,21,B9
1770 DATA D9,11,B8,D9,0E,0D,06,27
1780 DATA 7E,12,23,13,05,C2,70,C0
1790 DATA 23,13,0D,C2,6E,C0,D3,E1
1800 DATA F1,C1,D1,E1,C9,**
1810 POKE$C100,$CD,$1B,$0,$32,$0,$C2,$C9
1820 A$="":CURSOR0,13:FORI=0TO49
1830 PRINT[7,]"MZ-GOLF ";:NEXTI
1840 FORI=13TO22:A=INT(RND(1)*7)
1850 USR($C100):IFPEEK($C200)<>$0 THENNEXT:RETURN
1860 COLOR39,I,,A:NEXTI
1870 CURSOR11,10:PRINT[6,]" HIT ! [SPCE] KEY "
1880 FORJ=0TO7:USR($C050):GETA$
1890 USR($C100):IFPEEK($C200)<>$0 THENNEXTJ:RETURN
1900 NEXTJ
1910 GOTO1840
```

★8月号123ページの続き。**カブ**：えっ！つぐ美さんがキー・ボードになるんですか!?それなら，僕にプログラマーやらせてください。（東京都町田市・**カブちゃん14才**）……【**影**：その前に正常に動くか，テストしてみよう。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用
(※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です)

EARTH WARS
(アース ウォーズ)

MZ-700普及協会



§ STORY

ついに地球戦争がはじまった。あなたは愛機ＭＺに乗って敵陣につっこんでいくのであった。

§ 遊びかた

自機はカーソル・キーで左右に移動，スペース・キーでミサイル発射です。ミサイルには射程距離があります。爆弾（●）に当たると死んでしまいます。あとは地上建造物をどんどん破壊しましょう。爆弾はできるだけ破壊したほうがいいですよ。

§ プログラムについて

キャラクタ表示にＰＯＫＥ文を多用しています。なかなか便利なのでみなさんも覚えましょう。サウンド(爆発の音)にもＰＯＫＥ文を使っています。

いろいろつけ加えていったら，プログラムが長くなって動きが遅くなってしまったような。

《第１表》主な変数

変数	内容
X，Y	自機の座標
ＳＣ	スコア
ＨＩ	ハイ・スコア
Ｅ	自機の数
ＦＬＧ	フラグ
Ｈ	敵のＸ座標

CHECKER FLAG

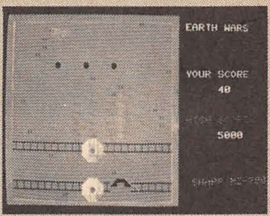
Dr.D：編君，なぜＰＲＩＮＴで表示するよりＰＯＫＥのほうが速いかわかるかな。

編：ＰＲＩＮＴは，カーソルの座標を調べながら表示しているのに対して，ＰＯＫＥはＶ－ＲＡＭに直接表示させているからでしょう。

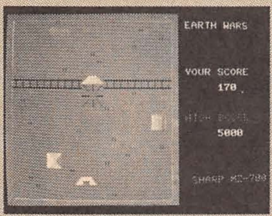
Dr.D：そうだ。ＰＲＩＮＴだと，演算式が増えるのだ。



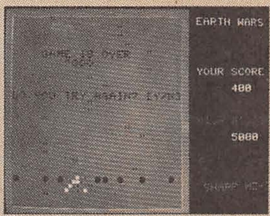
《写真１》タイトル画面。適当なキーでスタート



《写真２》地上建造物を破壊して進め進め！



《写真３》バーン！　おみごと。まだまだ進め！



《写真４》爆弾に当たるとゲーム・オーバー

EARTH WARSのプログラム・リスト

```
10 '
20 ' EARTH WARS  /  BY MZ BROTHERS
30 '
40 DEFINT A-Z : CONSOLE 0,25
50 MAXFILES 1 : SPEED 0        :HI=5000
60 COLOR 7,0 : CLS             :TEMPO 7
70 GOSUB "OPENING TITLE"
80 '_____ DEFINBALE FUNCTIONS _____
90 X =10 :Y  =21 :SC=0  :C=0
100 E =3  :FLG=0  :K =0
110 CHM=&HD000    :CA=&HC25
120 CRM=&HD800    :SO=&HC/C
130 B$(0)="    ▓▓▓▓ *"
140 B$(1)="* *▓▓▓▓ * ▓▓▓▓* *"
150 B$(2)="\ /▓▓▓▓ * ▓▓▓▓/ \"
160 B$(3)="\|/▓▓▓▓- -▓▓▓▓/|\"
170 B$(4)="▒▒▒▒▓▓▓▓▒▒▒▒▓▓▓▓▒▒▒▒"
180 '_____ MAKE SCREEN _____
190 CLS
200 COLOR5:LOCATE26, 1:PRINT"EARTH WARS"
210 COLOR3:LOCATE26, 7:PRINT"YOUR SCORE"
220 COLOR2:LOCATE26,13:PRINT"HIGH SCORE"
230 COLOR7:LOCATE30, 9:PRINT SC
240        LOCATE30,15:PRINT HI
250 COLOR4:LOCATE27,21:PRINT"SHARP MZ-700"
260 CONSOLE0,25,0,25:COLOR ,1:CLS
270 CONSOLE1,23,1,23:COLOR7,4:CLS:COLOR7,4
280 COLOR0:LOCATE9,7:PRINT"LEFT:";E
290 LOCATE8,9:PRINT"READY GO !"
300 PLAY7,"-G3-F-E-D-C+G+F+E+D+C-F6-C4R4-C5R9"
310 '_____ MAIN ROUTINE _____
320 COLOR0,4:LOCATERND(1)*22+1,1:PRINTCHR$(&H22)
330 POKE CHM+X+(Y+1)*40,0,0,0
340 A$=INKEY$(0):ON(A$=" ")+2 GOSUB 900
350 X=X+(A$="■")-(A$="■"):X=X-(X<1)+(X>21)
360 POKE CHM+X+Y*40,&H4E,&H7A,&H4D
370 FOR I=0 TO 2:IFPEEK(CHM+X+I+(Y-1)*40)=&H47 THEN "END" ELSE NEXT
380 C=C+1:IFC=5 THEN FLG=1:C=0
390 IFFLG=1 THEN FLG=0:ON RND*10 GOSUB 420,510,580,650,720,790,830,850
400 COLOR7:PRINT CHR$(11,15):GOTO 320
410 '_____ BOMBER STATION _____
420 H=RND*20+1
430 POKE CHM+H+ 40,&H4E,&H5A,&H4D
440 POKE CHM+H+ 80,&H5A,&H4A,&H5A
450 POKE CHM+H+120,&H42,&H5A,&H56
460 POKE CRM+H+ 40,&H74,&H57,&H54
470 POKE CRM+H+ 80,&H57,&H52,&H51
480 POKE CRM+H+120,&H54,&H51,&H14
490 RETURN
500 '_____ PYRAMID _____
510 H=RND*21+1
520 POKE CHM+H+40,&H42,&H56
530 POKE CHM+H+80,&H4E,&H4D
540 POKE CRM+H+40,&H57,&H51
550 POKE CRM+H+80,&H57,&H51
560 RETURN
570 '_____ POWER STATION _____
580 H=RND*21+1
590 POKE CHM+H+40,&H58,&H58
600 POKE CHM+H+80,&H58,&H58
610 POKE CRM+H+40,&H75,&H51
620 POKE CRM+H+80,&H75,&H51
630 RETURN
640 '_____ MISSILE POD _____
650 H=RND*20+1
660 POKE CHM+H+40,&H48,&H48,&H48
670 POKE CHM+H+80,&H48,&H48,&H48
680 POKE CRM+H+40,&H4,&H4,&H4
690 POKE CRM+H+80,&H4,&H4,&H4
700 RETURN
710 '_____ KILLER BOMBER _____
720 H=RND*14+1:COLOR0
730 ON RND*4 GOTO 740,750,760,770
740 LOCATEH,1:PRINT"●    ●    ●":RETURN
750 LOCATEH,1:PRINT"●▓▓▓●▓▓▓●":RETURN
760 LOCATEH,1:PRINT"● ● ● ● ●":RETURN
770 LOCATEH,1:PRINT"●▓●▓●▓●▓●":RETURN
780 '_____ SUPER BOMBER _____
790 COLOR0:ON RND*2 GOTO 800,810
800 PRINT"■●   ● ●  ● ●● ●  ●    ●":RETURN
810 PRINT"■●  ●  ●  ●  ●  ●  ●  ●":RETURN
820 '_____ SEARCH _____
830 K=K+1:IFK=13 THEN "ME" ELSE RETURN
840 '_____ AREA STATIION _____
850 H=RND*15+1:COLOR0
860 PRINT"■┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬";
870 PRINT "┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴"
880 H=11:GOSUB430:RETURN
890 '_____ FIRE SUPER BOMBER _____
900 POKE CHM+X+Y*40,&H4E,&H7A,&H4D
910 X=X+1:FOR I=Y TO 10 STEP-1
920 P=PEEK(CHM+X+I*40)
930 POKE CHM+X+I*40,71
940 POKE SO,1,180-I*8:CALL CA
950  POKE CHM+X+I*40,P
960 NEXT:BEEP0
970 P=PEEK(CHM+X+400):X=X-1
980 IFP=0 OR P=&H62 OR P=&H5A THEN RETURN
990 X=X+1:COLOR0,4:FOR B=0 TO 4
1000 LOCATEX,9:PRINTB$(B)
1010 ON B GOSUB 1020,1030,1040:NEXT:GOTO1070
1020  BEEP1:BEEP0: RETURN
1030  PLAY"+C0"  : RETURN
1040 FOR I=100 TO 10 STEP-.9
1050 POKE SO,141,100-I:CALL CA
1060 NEXT:RETURN
1070 X=X-1:SC=SC+10*INT(RND*10+1):BEEP0
1080 CONSOLE:COLOR7,0:LOCATE30,9:PRINT SC
1090 CONSOLE1,23,1,23:COLOR7,4:RETURN
1100 '_____ CRASH MY SHIP _____
1110 LABEL"END"
1120 COLOR0:LOCATEX,Y-1:PRINTB$(0)
1130 POKE CHM+X+(Y-1)*40,&HF9,&HFE,&HF6
1140 POKE CHM+X+  Y  *40,&HF6,&HFB,&HF8
1150 POKE CRM+X+(Y-1)*40,&H24,&H74,&H24
1160 POKE CRM+X+  Y  *40,&H74,&H24,&H74
1170 FOR I=100 TO 10 STEP-.9
1180 POKE SO,141,110-I:CALL CA:NEXT
1190 BEEP0:E=E-1:IF E=0 THEN "THE END"
1200 FOR I=0 TO 50:PRINTCHR$(11,15):NEXT
1210 GOTO 270
1220 '_____ GAME OVER _____
1230 LABEL "THE END"
1240 LOCATE5,5:PRINT"GAME IS OVER"
1250 PRINT"■■■■DO YOU TRY AGAIN? [Y/N]"
1260 IF SC<HI THEN 1300 ELSE HI=SC
1270 LOCATE3,15:PRINT"YOU GET HIGH SCORE !"
1280 PLAY"C2R3C0RCRC6#C2RCR#CRCR3C0RCRC6R9"
1290 CONSOLE:COLOR 7,0:LOCATE30,15:PRINT HI
1300 PLAY7,"-D4R1-D3-D0R-DR-D5-F4-E0R-E4-D0R-D4-#C1-D7R0"
1310 A$=INKEY$:IFA$="Y" THEN 90
1320 IF A$="N" THEN CONSOLE:CLS:END
1330 GOTO 1310
1340 '_____ EXTEND PLAY ! _____
1350 LABEL "ME":PLAY"C3EGECRBR+C8"
1360 K=0:SC=SC+1000:E=E+1
1370 COLOR0:LOCATE7,5:PRINT"EXTEND PLAY":RETURN
1380 '_____ OPENING TITLE _____
1390 LABEL "OPENING TITLE"
1400 T$(0)="■▀▀ ▄▀▄ █▀▄ ▀█▀ █ █ █ █ ▄▀▄ █▀▄ █▀▀"
1410 T$(1)="■   █ █ █ █  █  █ █ █ █ █ █ █ █ █  "
1420 T$(2)="■▄▄ █▄█ █▄▀  █  █▄█ █ █ █▄█ █▄▀ ▀▀▄"
1430 T$(3)="■   █ █ █ ▀▄ █  █ █ █▄█ █ █ █ ▀▄   █"
1440 T$(4)="■▄▄ █ █ █  █ █  █ █ ▀ ▀ █ █ █  █ ▄▄▀"
1450 FOR I=0 TO 50:COLORRND(1)*6+1
1460 LOCATERND(1)*39,0:PRINTCHR$(&H85)
1470 PRINTCHR$(11,15):NEXT
1480 FOR T=7 TO 0 STEP-1:COLOR7
1490 LOCATE1,1:PRINTT$(T);CHR$(11,15):NEXT
1500 FOR T=0 TO 4
1510 COLOR2:LOCATE1,T+2:PRINTT$(T):NEXT
1520 COLOR5:LOCATE14,20:PRINT"HIT ANY KEY."
1530 IF INKEY$<>"" THEN RETURN ELSE 1530
```

評…ぐははは、大爆発！（影）

by さすがのAくん



評…こりゃ大変だ！（影）

by AHO

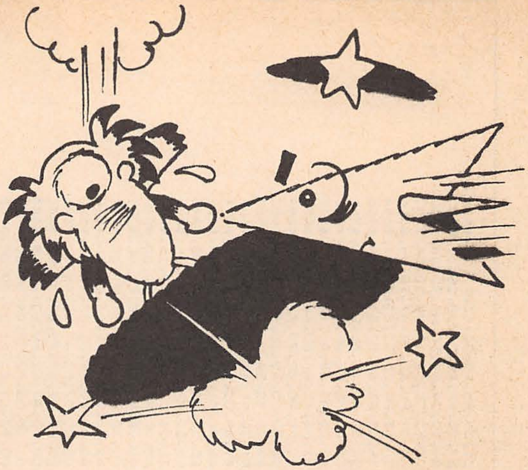


★目を白黒させる人はいるが，目をカラーにする人はいない。（兵庫県芦屋市・**吉永陽一15才**）……【**影**：私は，なんだってできるのだ。そら，目が虹色の術。カラーを実現だ。ウーッ！パチパチ。**編**：頭がカラなだけ。】

COSMO MISSILE

コスモ ミサイル

阿部　秀樹



▶はじめに◀

最近はキャラクタばかり凝っていてすぐあきてしまいます。たまにはシンプルな，シューティング・ゲームでもと思って作ったゲームです。こういうゲームほどあきがこないと思うのですが……。

▶ゲームの説明◀

内容は，⇦と⇨で移動，スペース・キーでビーム発射です。４面ごとにビーム砲が増えて，スピードが速くなります。速さと高さで16とおりあります。

▶プログラムの説明◀

400行から880行まではマシン語のデータなので，慎重に入力しましょう。1000行以後はＰＣＧ定義プログラムなので，入力しなくてもゲームはできます。

▶ＰＣＧ定義プログラムについて◀

ぼくは絵にはまったく自信がありません。これではフルドット・カラーのＰＣＧが泣きますので，誰でも簡単に定義できるようにしました。ＲＵＮ1000として，カーソル・キーで移動，0から7でカラー，F１で定義です。０～７行が自分のキャラクタ，８～23行がエイリアンのキャラクタの１と２です。これで自分だけのゲームを作りましょう。

▶最後に◀

マシン語はむだが多いので，かなり短くなると思います。原作よりもかなり速くなってしまったので，難しいと思う人は，Ｖの値を大きくしてください。またもっと難しくしたい人は250行の.05の値を大きくしてください。

参考　ベーマガ11月号(1982)
「COSMO　MISSILE」

CHECKER FLAG

Dr.D：たしかに速い。

編：最後の１機がなかなか，やっつけられませんね。

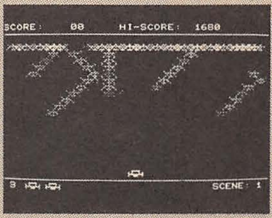
Dr.D：反射神経をみがくのにいいゲームだ。

編：次回は，速さをいかしたオリジナルのおもしろいゲームを作ってください。

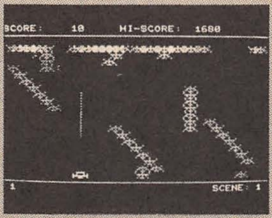
影：イキのいいやつをたのんだぜ。



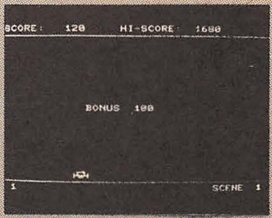
《写真１》タイトル画面。カラフルですよ



《写真２》エイリアンの動きに注目。は，速い！



《写真３》ビームを発射してエイリアンを撃破！



《写真４》すべてやっつけてボーナス点を…

★影さ～ん！ただ呼んだだけです。（大阪市・ＧＯ！ＧＯ！ＣＡＲＰ11才）……【**影**：なんだよ，このいそがしいのに，用事がないなら呼ぶな！なぁ，編くん。**編**：このいそがしいのに声かけないでください。ねぇ，つぐ美ちゃん。】

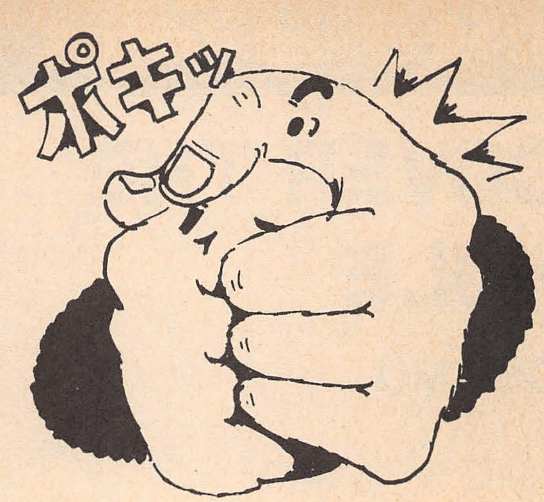
COSMO　MISSILEのプログラム・リスト

```
1 '┌─────────────────────────┐
2 '|        COSMO MISSILE        |
3 '|            FOR MZ-1500      |
4 '|            BY  HIDEKI-ABE   |
5 '└─────────────────────────┘
6 '
10 TEMPO7:LIMIT$DFFF:GOSUB380:PRTY1
20 GOSUB290:GOSUB360:SC=0:LE=1:ME=1:SH=3:V=45:Y=3:MUSIC"V15#G1A+C+E+G+E+CA"
30 T=0:FORI=0TO11:POKE@$F00C+5*I,0:NEXT
40 GOSUB210
50 USR($E2C0):A=PEEK@($F300)
60 IFA=1THEN80ELSEIFA=255THEN160
70 FORI=0TOV:NEXT:GOTO50
75 '■■■■■■■■ ヤッツケタ !! ■■■■■■■■
80 SOUND=(6,3):SOUND=(7,0):FORI=15TO127:SOUND=(4,I):NEXT:SOUND=(7,15)
90 SC=SC+ME:CURSOR6,0:PRINTUSING"#####";SC
100 AD=$F008+5*PEEK@($F306):POKE@$EFFE,PEEK@(AD),PEEK@(AD+1):USR($E036)
110 T=T+1:IFT<12THEN70
115 '■■■■■■■■ メン クリア- !! ■■■■■■■■
120 B=ME*10:CURSOR12,12:PRINT"BONUS ";B;"0"
130 SOUND=(6,3):SOUND=(7,0):FORI=1TO63:SOUND=(4,I):FORJ=0TO20:NEXTJ,I:SOUND=(7,1
5)
140 IFME MOD4=0THENSH=SH+1:V=V-15-(V=0)*60:MUSIC"+C3+D+EAG3R+AR+G7"
150 Y=Y+2+(Y=9)*8:SC=SC+B:ME=ME+1:GOTO30
155 '■■■■■■■■ ヤラレタ !!! ■■■■■■■■
160 SOUND=(6,6):FORI=0TO15STEP2:SOUND=(7,I):FORJ=0TO10:PAL(J MOD2)*2:FORK=0TO50
170 NEXTK,J,I:SOUND=(7,15):SH=SH-1:IFSH THENGOSUB210:GOTO50
175 '■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■
180 MUSIC"E3F#FG5E3F5D3E5C3D5-B3C6+C5C7":CURSOR15,12:PRINT[7,1]"GAME  OVER"
190 USR($E2EC):IFHS<SC THENHS=SC:BEEP:CURSOR14,15:PRINT[7,1]"HI-SCORE !!!"
200 FORI=0TO10000:NEXT:GOTO20
205 '■■■■■■■■ ガメン セッテイ ■■■■■■■■
210 PRINTUSING"■SCORE:#####0      HI-SCORE:#####0";SC;HS
220 A$="────────────────────────────────────────":PRINTA$:CURSOR0,23:PRINTA$;
230 USR($E2EC):PRINTSH;" ";:IFSH>1THENFORI=2TOSH:FPRINT[I*3-3,24]2,3,4:NEXT
240 CURSOR31,24:PRINTUSING"SCENE:##";ME;:CURSOR12,12:PRINT"WAIT A MINUTE !"
250 FORI=0TO255:POKE@$F100+I,-(RND<.05):A=INT(RND*3)-1:IFA<0THENA=255
260 POKE@$F200+I,A:NEXT:POKE@$F000,18,22,0,0,0,0,0,0:POKE@$EFFD,Y
270 FORI=0TO11:POKE@$F008+I*5,I*3,Y,1,0:NEXT
280 CURSOR12,12:PRINT"                ":USR($E098):USR($E000):RETURN
285 '■■■■■■■■ デモ ■■■■■■■■
290 INIT"CRT:G":CLS3:CURSOR13,3:PRINT"COSMO  MISSILE":BOX[2]92,12,228,44,2
300 PRINTTAB(20);"■■FOR MZ-1500":PRINTTAB(20);"■BY  HIDEKI-ABE"
310 PRINTTAB(14);"■■KEY FUNCTION":PRINTTAB(15);"■┌─┐    ┌─┐"
320 PRINTTAB(15);"|←| ←→  |→|":PRINTTAB(15);"└─┘    └─┘"
330 PRINTTAB(12);"■BEAM---SPACE KEY":BOX[1]84,92,236,156,1
340 CURSOR13,22:PRINT[,4]"PUSH SPACE KEY":C=0
350 GETA$:IFA$=" "THENPAL:RETURNELSEPALC:C=C+1:IFC=8THENC=0:GOTO350ELSE350
355 '■■■■■■■■ PCG セッテイ ■■■■■■■■
360 CLS3:INIT"CRT:G":INIT"CRT:I"
370 RESTORE890:FORI=2TO11:READA$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT:RETURN
375 '■■■■■■■■ キカイゴ ノ カキコミ ■■■■■■■■
380 FORI=0TO48:T=0:FORJ=0TO15:READA$:A=VAL("$"+A$):T=T+A:POKE@$E000+I*16+J,A
390 NEXT:READA:IFT=A THENNEXT:RETURNELSEPRINT"ERROR IN";400+I*10:END
395 '■■■■■■■■ キカイゴ DATA ■■■■■■■■
400 DATA E5,C5,F5,2A,00,F0,3E,01,CD,A1,06,01,00,04,09,CD,$647
410 DATA EE,00,3C,23,CD,EE,00,3C,23,CD,EE,00,F1,C1,E1,C9,$87E
420 DATA E5,C5,F5,2A,FE,EF,3E,04,C3,08,E0,E5,C5,F5,2A,FE,$A6A
430 DATA EF,3E,07,C3,08,E0,E5,C5,F5,2A,FE,EF,AF,CD,A1,06,$9B8
440 DATA 01,00,04,09,CD,EE,00,23,CD,EE,00,23,CD,EE,00,F1,$676
450 DATA C1,E1,C9,E5,21,00,E0,CD,EE,00,23,CD,E6,00,E1,C9,$98C
460 DATA E5,F5,2A,00,F0,22,FE,EF,CD,36,E0,3E,07,CD,53,E0,$92B
470 DATA FE,FB,20,0F,F5,3A,00,F0,A7,28,07,3D,32,00,F0,F1,$76D
480 DATA 18,10,F1,FE,F7,20,0B,3A,00,F0,FE,25,28,04,3C,32,$620
490 DATA 00,F0,CD,00,E0,F1,E1,C9,E5,F5,21,08,F0,3E,0C,F5,$96A
500 DATA 7E,32,FE,EF,23,7E,32,FF,EF,23,23,23,7E,A7,20,0F,$71B
510 DATA 3A,06,F0,E6,01,28,05,CD,20,E0,18,03,CD,2B,E0,23,$627
520 DATA F1,3D,C2,9F,E0,F1,E1,C9,E5,F5,21,08,F0,3E,0C,F5,$A3C
530 DATA 7E,32,FE,EF,23,7E,32,FF,EF,23,23,23,7E,A7,CC,36,$7EE
540 DATA E0,23,F1,3D,C2,CF,E0,F1,E1,C9,E5,F5,2A,03,F3,3A,$A71
550 DATA 01,F3,85,6F,3A,02,F3,84,67,7D,FE,FF,20,08,2E,01,$6D3
560 DATA 7D,32,03,F3,18,14,FE,26,20,10,3A,04,F3,A7,20,03,$520
570 DATA 6F,18,12,2E,23,3E,FF,32,03,F3,7C,FE,17,28,23,3A,$565
580 DATA 04,F3,A7,20,1B,E5,26,F1,3A,07,F0,6F,7E,A7,28,08,$6CA
590 DATA 32,04,F3,24,7E,32,03,F3,3A,07,F0,3C,32,07,F0,E1,$66A
600 DATA 18,1D,21,01,00,22,03,F3,3A,05,F3,6F,87,85,6F,3A,$4C5
610 DATA 06,F0,85,FE,26,38,03,2E,DA,85,6F,3A,FD,EF,67,22,$785
620 DATA 01,F3,F1,E1,C9,00,00,00,C5,D5,E5,F5,AF,21,08,F0,$8CB
630 DATA F5,E5,11,01,F3,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,12,7E,A7,$A4A
640 DATA 20,10,CD,EA,E0,D1,D5,21,01,F3,ED,A0,ED,A0,ED,A0,$A29
650 DATA ED,A0,E1,01,05,00,09,F1,3C,FE,0C,C2,70,E1,F1,E1,$899
660 DATA D1,C1,C9,C5,E5,F5,AF,21,08,F0,F5,E5,7E,47,23,7E,$A02
670 DATA FE,16,20,19,23,23,23,7E,A7,20,12,3A,00,F0,90,FE,$5C5
680 DATA FE,30,04,FE,03,30,06,E1,F1,3E,FF,18,0D,E1,01,05,$684
690 DATA 00,09,F1,3C,FE,0C,C2,AA,E1,AF,32,00,F3,F1,E1,C1,$8F4
700 DATA C9,F5,E5,C5,2A,02,F0,CD,A1,06,01,00,04,09,3E,0A,$64E
710 DATA CD,EE,00,C1,E1,F1,C9,F5,E5,C5,2A,02,F0,CD,A1,06,$A46
720 DATA 01,00,04,09,AF,C3,F0,E1,C5,E5,AF,21,08,F0,F5,E5,$89D
730 DATA 7E,47,23,3A,03,F0,BE,20,1C,23,23,23,7E,A7,20,15,$4D2
740 DATA 3A,02,F0,90,00,00,00,00,FE,03,30,09,E1,F1,32,06,$500
750 DATA F3,3C,E1,C1,C9,E1,01,05,00,09,F1,3C,FE,0C,C2,0E,$791
760 DATA E2,AF,E1,C1,C9,F5,3A,03,F0,3D,32,03,F0,FE,01,20,$89F
770 DATA 04,AF,32,04,F0,F1,C9,3E,06,CD,53,E0,FE,EF,C0,3A,$8BE
780 DATA 00,F0,3C,32,02,F0,3E,15,32,03,F0,3E,01,32,04,F0,$52D
790 DATA AF,C9,F5,3A,04,F0,A7,20,08,CD,57,E2,A7,28,15,F1,$845
800 DATA C9,CD,08,E2,A7,C2,A0,E2,CD,F7,E1,CD,45,E2,3A,04,$A42
810 DATA F0,A7,28,0A,CD,E1,E1,CD,08,E2,A7,C2,A0,E2,F1,C9,$AB4
820 DATA E5,C5,3A,06,F3,21,0C,F0,01,05,00,A7,28,04,09,3D,$519
830 DATA 18,F9,32,04,F0,3C,77,32,00,F3,C1,E1,F1,C9,00,00,$76B
840 DATA CD,60,E0,3A,06,F0,3C,FE,26,20,01,AF,32,06,F0,CD,$762
850 DATA A3,E1,3A,00,F3,A7,C0,CD,72,E2,3A,00,F3,A7,C0,CD,$99A
860 DATA C8,E0,CD,68,E1,CD,98,E0,CD,A3,E1,C9,21,00,D4,01,$A13
870 DATA 00,08,E5,AF,CD,EE,00,3E,08,09,CD,EE,00,E1,23,7C,$6E1
880 DATA FE,D8,C2,F2,E2,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,$535
885 '■■■■■■■■ PCG DATA ■■■■■■■■
890 DATA 0000000000000000 0000000000000000 010119191F1F1818
900 DATA 0000000000000000 0000000000000000 FFFF8181FFFF7E7E
910 DATA 0000000000000000 0000000000000000 80809898F8F81818
920 DATA 0606010107071818 0000000000000000 0606010107071818
930 DATA 1818FFFF99997E7E 0000000000000000 1818FFFF99997E7E
940 DATA 60608080E0E01818 0000000000000000 60608080E0E01818
950 DATA 1818070701010606 0000000000000000 1818070701010606
960 DATA 1818FFFF99997E7E 0000000000000000 1818FFFF99997E7E
970 DATA 1818E0E080806060 0000000000000000 1818E0E080806060
980 DATA 0000000000000000 1818181818181818 1818181818181818
995 '■■■■■■■■ PCG テイキ゛ フ゜ロク゛ラム ■■■■■■■■
1000 CLR:DIMA(23,23):X=0:Y=0
1010 DEFKEY(1)="@■"+CHR$(13,13,13,13,13,13,13,13,13)
1020 DEFFNA(X)=2↑(7-X):DEFFNB$(X)=RIGHT$("0"+HEX$(X),2)
1030 CLS3:FORI=0TO23:PRINTUSING"## ";I;:PRINT"++++++++++++++++++++++++":NEXT
1040 CURSORX+3,Y:IFA(X,Y)THENPRINT[A(X,Y)]"■";ELSEPRINT"+";
1050 GETA$:X=X+(A$="■")-(A$="■"):Y=Y+(A$="■")-(A$="■")
1060 IF(A$>="0")*(A$<="7")THENA(X,Y)=VAL(A$):GOTO1040
1070 IFA$="@"THEN1110
1080 IFX<0THENX=23ELSEIFX>23THENX=0
1090 IFY<0THENY=23ELSEIFY>23THENY=0
1100 CURSORX+3,Y:PRINT[0,7]"+":GOTO1040
1110 CLS:FORI=0TO2:FORJ=0TO2:B$="":R$="":G$=""
1120 PRINT890+(J+3*I)*10;" DATA ";
1130 FORK=0TO7:B=0:R=0:G=0:FORL=0TO7
1140 A=A(J*8+L,I*8+K)
1150 IFA MOD2THENB=B+FNA(L)
1160 IF(A=2)+(A=3)+(A>5)THENR=R+FNA(L)
1170 IFA>3THENG=G+FNA(L)
1180 NEXT:B$=B$+FNB$(B):R$=R$+FNB$(R):G$=G$+FNB$(G):NEXT:PRINTB$;" ";R$;" ";G$
1190 NEXT:NEXT:DEFKEY(1)="RUN   "+CHR$(13):END
```

★僕がベーマガを買い始めた２年前にくらべると，影さんは子供っぽくなっている。（兵庫県高砂市・**片山聖紀15才**）
……【**影**：バキューン！ん？気のせいじゃないの？**編**：誰もが思っていたことなんだ。**影**：それグハハハハ。】

指の特訓ゲーム

白方　健太郎



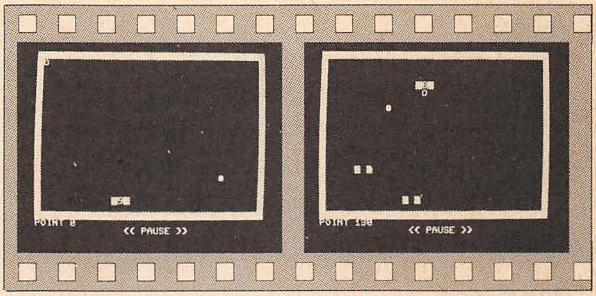
このプログラムは，あの[2][4][6][8]のキーで，指がからまらないように特訓するゲーム(？)です。

遊びかた

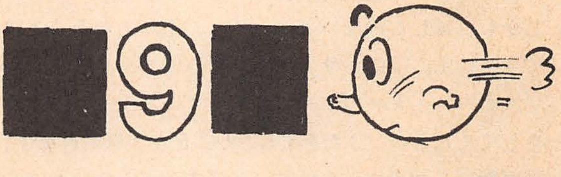
"○"が自分，"●"が敵で，"■9■"が爆弾です。爆弾の数字が0になるまでに数字の上を通ってください。点数は，"■"が－100点，"▩"が＋10点，爆弾を取るとBONUS点です。5000点以上取ると1面クリアです。敵につかまったとき，点数がマイナスになったとき，爆弾の数字が0になったときゲーム・オーバーです。キーは当然[2][4][6][8]です。

P．S．

ゲーム中にスペース・キーを押すと，一時停止します。もう一度押すと始まります。



《写真1》なんと指の特訓のゲームなんだって　《写真2》うまく数字のところを通って点をかせげ



指の特訓ゲームのプログラム・リスト

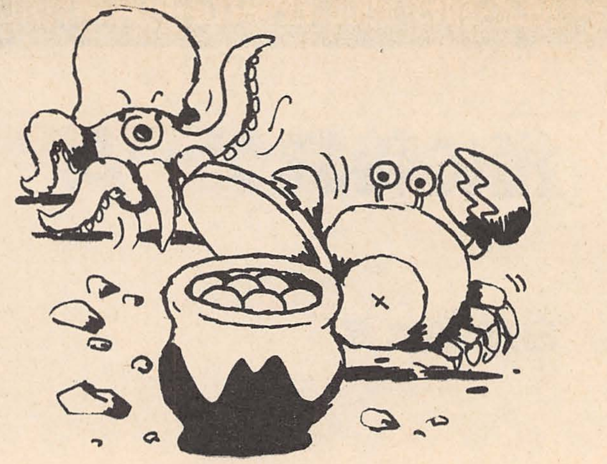
```
5 CONSOLES0,24,C40
10 C2=20:LE=1
15 S=0:X=1:Y=1:X1=35:Y1=20:XX=0:YY=0:CO=1:C=0:B=0:BX=0:BY=0:C1=0
17 PRINT"□":
20 PRINTSTRING$("■",39)
30 FORI=1TO20
40 PRINT"■";SPACE$(37);"■"
50 NEXT
60 PRINTSTRING$("■",39)
65 CURSOR0,22:PRINT"POINT 0    "
69 REM■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
70 CURSOR5,22:PRINTS;"  ":REM──── PRINT SCORE ────
79 REM▩▩▩▩ MAN ▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩
80 CURSORX,Y:PRINT" "
90 GOSUB440:A=VAL(A$):IF(A=0)+(INT(A/2)*2=A/2)GOTO120
100 XX=(A=4)-(A=6)
110 YY=(A=8)-(A=2)
120 D$=CHARACTER$(X+XX,Y+YY)
130 IFD$="▩"THENS=S+10
140 IFD$="■"THENCURSORX+XX,Y+YY:PRINT" ":XX=0:YY=0:S=S-100
150 X=X+XX:Y=Y+YY:REM──── MOVE ────
155 IF(Y=0)+(Y=21)+(X=0)+(X=38)GOTO290:REM──── END? ────
160 CURSORX,Y:PRINT"o":REM──── MAN WRITE ────
170 IFA$=" "GOSUB350:REM──── PAUSE? ────
179 REM▩▩▩▩ BOMB ▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩
180 IFB=1THENC1=C1-1:GOTO205
190 IFRND(1)*3<1GOTO70
200 BX=INT(RND(1)*35+2):BY=INT(RND(1)*20+1):REM──── BOMB INIT 1 ────
203 C=10:B=1:C1=0:REM──── BOMB INIT 2 ────
205 IFC1>0GOTO220:REM──── COUNT DOWN? ────
207 C1=C2:C=C-1:REM──── COUNT DOWN ────
210 CURSORBX-1,BY:PRINT"■";RIGHT$(STR$(C),1);"■":REM──── BOMB WRITE ────
220 IF(X=BX)*(Y=BY)THENB=0:S=S+C*10:IFLE<5THENCURSORBX-1,BY:PRINT"▩ ▩"
230 IF(C=0)*B+(S<0)+((X=X1)*(Y=Y1))GOTO290:REM──── END? ────
232 IFS=>2000GOTO400:REM──── LEVEL CLEAR? ────
234 REM▩▩▩▩ TEKI ▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩
235 CO=1-CO:IFCOGOTO70:REM──── MOVE? ────
240 X2=SGN(X-X1):Y2=SGN(Y-Y1)
250 D$=CHARACTER$(X1+X2,Y1+Y2)
255 A=(D$="▩")+(D$="■")+1
257 X2=X2*A:X2=X2*A:REM──── KABE? ────
260 IFATHENCURSORX1,Y1:PRINT" ":X1=X1+X2:Y1=Y1+Y2:CURSORX1,Y1:PRINT"●"
270 IF(X=X1)*(Y=Y1)GOTO290:REM──── END? ────
280 GOTO70
289 REM■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
290 CURSOR15,23:PRINT"GAME OVER";
300 GOSUB450:REM──── WAIT ────
310 CURSOR15,23:PRINT"REPLAY ? ";
320 GOSUB440:IF(A$<>"Y")*(A$<>"N")GOTO320:REM──── GET KEY ────
325 CURSOR14,23:PRINTSPACE$(14);
330 IFA$="N"THENCURSOR0,23:END:REM──── END ────
340 CURSOR5,22:PRINT"      ":GOTO10:REM──── REPLAY ────
349 REM■■■■■ PAUSE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
350 CURSOR15,23:PRINT"<< PAUSE >>";
360 GOSUB440:IFA$<>" "GOTO360:REM──── PUSH KEY? ────
370 CURSOR14,23:PRINTSPACE$(14);
380 RETURN
399 REM■■■■■ ROUND CLEAR ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
400 CURSOR13,10:PRINT"LEVEL";LE;" CLEAR!"
410 LE=LE+1:C2=C2+5*(C2>5):REM──── LEVEL UP ────
420 CURSOR12,11:PRINT"GOTO NEXT LEVEL!"
430 GOSUB450:GOTO15
438 REM■■■■■ SUB ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
439 REM▩▩▩▩ ﾑﾀﾞﾅﾖｳﾃﾞｽｶﾞ ｺﾞｶﾝｾｲﾉﾀﾒﾃﾞｽ ▩▩▩▩
440 GETA$:RETURN:REM──── GET KEY ────
450 FORI=1TO2000:NEXT:RETURN:REM──── WAIT ────
499 REM■■■■■ ｲｼｮｸ ﾃｸﾆｯｸ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
500 REM▩▩▩▩ PC8001/mk2,8801/mk2(N-BASIC)ﾉﾄｷ ▩▩▩▩
510 REM 5 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,0
520 REM 17 PRINTCHR$(11);
530 REM 20 PRINTSTRING$(39,"■") 60ﾓｵﾅｼﾞ
540 REM 130 D$=CHR$(PEEK(&HF300+(X+XX)*2+(Y+YY)*120))
550 REM 250 D$=CHR$(PEEK(&HF300+(X1+X2)*2+(Y1+Y2)*120))
560 REM 440 A$=INKEY$:RETURN
565 REM 450 FORI=1TO650:NEXT:RETURN
570 REM ｽﾍﾞﾃﾉ'CURSOR'ｦ,'LOCATE'ﾆｶｴﾙ
580 REM ﾏﾀ "▩"ｶﾞﾅｲﾉﾃﾞ,ﾃｷﾄｳﾆｶｴﾙｺﾄ
590 REM▩▩▩▩ ｿﾉﾀﾉﾋﾄﾊ,ｳｴｦｻﾝｺｳﾆｼﾃ,ｲｼｮｸｼﾃﾐﾃｸﾀﾞｻｲ ▩▩▩▩
599 REM■■■■■ ﾍﾝｽｳﾋｮｳ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
600 REM■                                                      ■
610 REM■ S...ﾄｸﾃﾝ             X,Y...ｼﾞﾌﾞﾝﾉｲﾁ              X1,Y1...ﾃｷﾉｲﾁ         ■
620 REM■ CO...ﾃｷｲﾄﾞｳﾉﾀｲﾐﾝｸﾞ    C...ﾊﾞｸﾀﾞﾝﾉｶｳﾝﾄ              B...ﾊﾞｸﾀﾞﾝｶﾞﾃﾞﾃｲﾙｶ     ■
630 REM■ BX,BY...ﾊﾞｸﾀﾞﾝﾉｲﾁ     C1,C2...ﾊﾞｸﾀﾞﾝﾉｶｳﾝﾄﾉﾀｲﾐﾝｸﾞ  LE...ﾚﾍﾞﾙ             ■
640 REM■ A,XX,YY,X2,Y2,A$,D$...ｻﾞﾂﾖｳ                        I...FOR-NEXTﾖｳ        ■
650 REM■                                                      ■
660 REM■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
699 REM <<<<< PROGRAMED BY JJ3GMS >>>>>
```

★助けてください！ベーマガを弟が独占して私に読ませないんです!!（神奈川県横浜市・**井上かずみ18才**）……【**編**：助けてあげたくても，どうしようもないですね。**影**：そんな悩むほどのことではないのだ。2冊買えばいいだろ。】

MZ-2000/2200(1Z001, G-RAM1)用

COVER THE HOLE
（カバー ザ ホール）

OSAMU



内容

キミはなぜか「カニ」だった。しつこく追ってくる「タコ」をかわして，すべてのホールに，ふたをすることがキミの任務だ。しかし，ホールにボールが入っていないと，ふたは閉められません。うまく操作して，無事仕務を果たすようがんばってみましょう。

遊びかた

テン・キーの[8][2][4][6]で，上下左右に動けます。しかし，はしごのないところでは，上にあがることはできません。下におりることはできます。

スペース・キーでボールの入っているホールにふたをしてください。ふたをするごとに5点加算されます。画面数は5面です。5面をクリアすると1面にもどります。敵である「タコ」に3回つかまるとゲーム・オーバーです。

改造のアドバイス

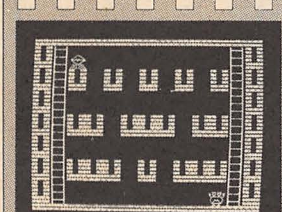
2000行以下の画面データは，0が何もないところ，1がホールになっていて，はじめにある2桁の数(2010行では19)がホールの数，すなわち，1の数になっているので，自由に変えてみてください。

それから，505行をはぶくと，ものすごく難しくなります。あとは，REM文と変数表を参考にして，自分なりのアイデアにより改造して，よりおもしろくしてみてください。

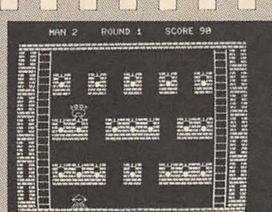
《第1表》主な変数表

変数	内容
X，Y	自分(カニ)の位置
XX，YY	敵(タコ)の位置
SC	スコア
M	自分(カニ)の数
R	ラウンド
H	ホールの数
HH	ふたをしたホールの数
R＄	レンガのキャラ
C＄	空白
RE＄	ホールのキャラ(R＄とC＄の組み合わせ)
HA＄	はしごのキャラ
M＄	自分(カニ)のキャラ
T＄	敵(タコ)のキャラ

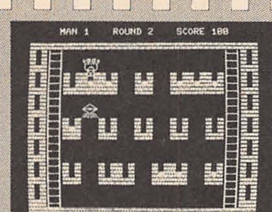
☆　☆



《写真1》すべてのホールにふたなんてできる？



《写真2》あら，大成功。カニ君はエライ！



《写真3》2面では画面の形がこうなるぞ



《写真4》下がカニで，上がタコでしゅ

★このはがきは83年8月号のものですが載るでしょうか？ちなみに2年前のベーマガは43機種56本のソフトーです。(山梨県甲府市・中山純孝15才)……【編：よく，そんなハガキがありましたね。影：♪む～かしのハガキ～で……。】

COVER THE HOLEのプログラム・リスト

```
10 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● COVER THE HOLE ●●●●●●●●●●●●●●●●
20 CONSOLES0,24,GN,N,C40:GRAPHI1,C,O1:PRINTCHR$(6)
30 TEMPO7:X=10:Y=7:XX=2:YY=1:SC=0:M=3:R=1
40 C$=STRING$(CHR$(0),8):R$="°°°"+CHR$(0)+"▩▩▩"+CHR$(0)
50 RE$=R$+R$+R$+C$+C$+R$+R$+R$+R$:Q$=CHR$(1)+STRING$(CHR$(4),3)
60 HA$="├─┤ "+Q$+"├─┤ "+Q$+"├─┤ ":CC$="   "+Q$+"   "+Q$+"   "
70 CC$=STRING$(CHR$(0),48):POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
100 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● READ CHARACTER ●●●●●●●●●●●●●●●●
110 FOR I=1 TO 48:READ A:M$=M$+CHR$(A):NEXT I
120 FOR I=1 TO 48:READ A:T$=T$+CHR$(A):NEXT I
200 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● G  A  M  E  N  ●●●●●●●●●●●●●●●●
210 FOR I=0 TO 38:POSITION I*8, 16:PATTERN-8,R$:NEXT I
220 FOR I=0 TO 38:POSITION I*8,192:PATTERN-8,R$:NEXT I
230 FOR I=24 TO 168 STEP 24
240 POSITION 0,I:PATTERN-24,RE$:POSITION 288,I:PATTERN-24,RE$:NEXT I
250 FOR I=3 TO 21 STEP 3:CURSOR 3,I:PRINT HA$:CURSOR 33,I:PRINT HA$:NEXT I
260 READ H:FOR I=2 TO 7 STEP 2:FOR J=2 TO 10
270 READ A:IF A=0 GOTO 290
280 POSITION J*24,I*24:PATTERN-24,RE$:CURSOR J*3,I*3:PRINT"."
290 NEXT J,I
300 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●   M  A  I  N   ●●●●●●●●●●●●●●●●
310 POSITION XX*24,YY*24+8:PATTERN-16,T$
320 POSITION X *24,Y *24+8:PATTERN-16,M$
325 MUSIC"+C2C-C+CC-CR+EE-E+EE-ER+GG-G+GG-GR5"
330 CURSOR 5,0:PRINT"MAN";M;"    ROUND";R;"    SCORE";SC
340 GET K$:IF K$="" GOTO 505
350 X1=0:Y1=0:IF(K$=" ")*(Y<>7) GOTO 610
360 IF (K$="4")*(X>1) *(CHARACTER$((X-1)*3,Y*3)<>".") THEN X1=-1
370 IF (K$="6")*(X<11)*(CHARACTER$((X+1)*3,Y*3)<>".") THEN X1=1
380 IF (K$="8")*(X=1) *(Y>1) THEN Y1=-1
390 IF (K$="8")*(X=11)*(Y>1) THEN Y1=-1
400 IF (K$="2")*(Y<7) *(CHARACTER$(X*3,(Y+1)*3)<>".") THEN Y1=1
480 POSITION X*24,Y*24+8:PATTERN-16,CC$
490 X=X+X1:Y=Y+Y1:POSITION X*24,Y*24+8:PATTERN-16,M$
500 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●   T  E  K  I   ●●●●●●●●●●●●●●●●
505 U=INT(RND(1)*2)+1:IF U=2 GOTO 530
510 IF (YY<Y)*(CHARACTER$(XX*3,(YY+1)*3)<>".") THEN Y2= 1:X2=0:GOTO 560
520 IF (YY>Y)*(CHARACTER$(XX*3,(YY-1)*3)<>".") THEN Y2=-1:X2=0:GOTO 560
530 IF (XX<X)*(CHARACTER$((XX+1)*3,YY*3)<>".") THEN X2= 1:Y2=0:GOTO 560
540 IF (XX>X)*(CHARACTER$((XX-1)*3,YY*3)<>".") THEN X2=-1:Y2=0:GOTO 560
550 GOTO 580
560 POSITION XX*24,YY*24+8:PATTERN-16,CC$:XX=XX+X2:YY=YY+Y2
570 POSITION XX*24,YY*24+8:PATTERN-16,T$
580 IF (X=XX)*(Y=YY) GOTO 810
590 GOTO 710
600 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● C  O  V  E  R  ●●●●●●●●●●●●●●●●
610 IF(CHARACTER$(X*3+1,Y*3+4)="●")*(CHARACTER$(X*3+1,Y*3+3)<>"┴")GOTO 620
615 GOTO 505
620 CURSOR X*3+1,Y*3+3:PRINT"┴"
630 MUSIC"-G0+G":SC=SC+5:HH=HH+1
640 IF HH=H GOTO 660
650 GOTO 330
660 R=R+1:MUSIC"+C3+E+G6R+C3+E+G6R":IF R>5 THEN RESTORE 2010:R=1
670 HH=0:X=10:Y=7:XX=2:YY=1:GRAPHC:PRINTCHR$(6):GOTO 210
700 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●   B  A  L  L   ●●●●●●●●●●●●●●●●
710 IF CHARACTER$(XX*3,YY*3+3)="." GOTO 730
720 GOTO 340
730 CURSOR XX*3+1,YY*3+4:PRINT"●":MUSIC"-C0+C":GOTO 330
800 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● G A M E O V E R ●●●●●●●●●●●●●●●●
810 M=M-1:MUSIC"-C0+C-C+C-E+E-E+E-G+G-G+GR9"
820 IF M=0 GOTO 850
830 POSITION XX*24,YY*24+8:PATTERN-16,CC$
840 X=10:Y=7:XX=2:YY=1:GOTO 310
850 MUSIC"-C0+C-C+C-E+E-E+E-G+G-G+GR9":GRAPHC:PRINTCHR$(6)
860 CURSOR 10,10:PRINT"YOUR SCORE =";SC
870 CURSOR 10,13:PRINT"TRY  AGAIN  [Y/N] ?"
880 GET Y$:IF Y$="" GOTO 880
890 IF Y$="Y" THEN RUN
900 IF Y$="N" THEN POKE$952,166:END
910 GOTO 880
1000 REM ●●●●●●●●●●●●●●●● CHARACTER DADA ●●●●●●●●●●●●●●●●
1010 DATA 0,  3, 82, 82, 83, 32, 23,  8,  8, 16, 16,  8,  9,  7,  0,  1
1020 DATA 0,231,165, 36,231,129,255,  0,  0, 36, 90,129,  0,255,129, 66
1030 DATA 0,192, 74, 74,202,  4,232, 16, 16,  8,  8, 16,144,224,  0,128
1040 DATA 0,  0,  0,  1,  6, 24, 63, 24,  6,  1,  0,  6,  9, 18, 37, 72
1050 DATA 0, 24,102,129,  0, 36,219, 24,  0,129,102,153, 36, 66, 36,165
1060 DATA 0,  0,  0,128, 96, 24,252, 24, 96,128,  0, 96,144, 72,164, 18
2000 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●  GAMEN  DATA  ●●●●●●●●●●●●●●●●
2010 DATA 19,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1,1
2020 DATA 18,1,1,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1
2030 DATA 20,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,0,1,1,1,0,0,1
2040 DATA 25,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1
2050 DATA 22,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1
```



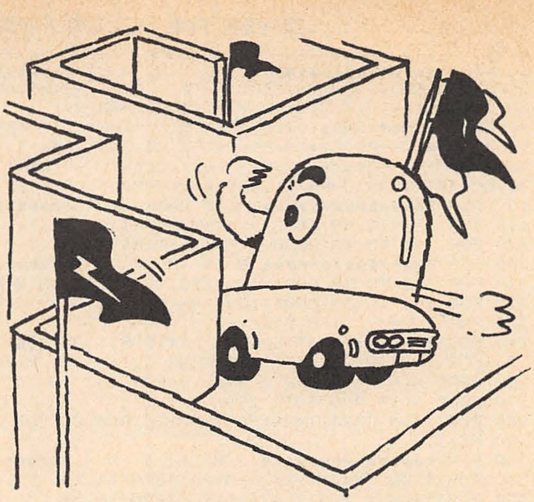


★これまで何回もはがきをだしたが，1枚も載っていない。10才じゃ載せてくれないの？（東京都・中田 寛10才）……【影：そんなことはないぞ。10才だろうが，100才だろうが，男だろうが，女……。ちょっと考えさせて。】

MZ-2000/2200(1Z001, G-RAM1)用

RALLY-MZ
(ラリー　エムゼット)

大津　広敬



How to play

キー操作は④で左，⑥で右，⑧で上，②で下です。全部フラグを取ってしまえば1面クリアです。BOMBに当たれば爆発して，1台減ってしまいます。FUELがなくなっても1台減ってしまいます。3台なくなるとゲーム・オーバーです。

Program

キー操作と路面データがむだなプログラミングになってしまいましたが，他の場所のプログラミングには自信があります。特に画面のスクロールには，マシン語を使いたかったのですが，わからなかったので使いませんでした。

P.S.

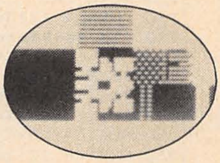
路面データを作るときは，上下左右のはしに，画面に表示する半分くらいのワク（このプログラムでは六つ）をつけて，道は二つ分（■が2個分）にする。また，道以外の壁も二つ単位で作ってください（下のフラグを消すところの分も変えること）。

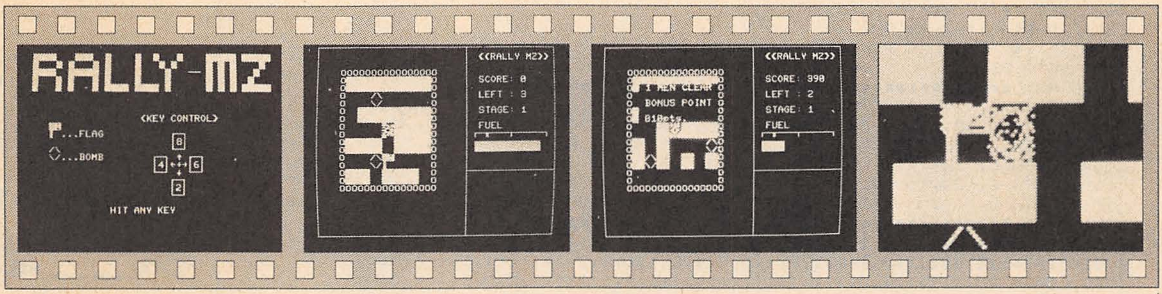
♥

《第1表》変数表

変数	内容
RD$(　)	路面DATA
HS(5), HS$(5)	ハイ・スコア用
DX, DY	地図(右下)での自分の座標
ST	面数
A$, SW, KY	キー操作
X, Y	路面DATA内でのX, Y座標
DX(　), DY	地図でのフラグの座標
MY	自分の残り
FU	燃料の量
MY$	表示するときの自分のキャラクタ
ML$(左), MR$(右), MU$(上), MD$(下)	定義するときの自分のキャラクタ
BA$	爆発のキャラクタ
SC	スコア
FC	フラグのカウンタ
FP	フラグに書いてある数
NA$	ハイ・スコアを登録するときの名前のDATA







《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート

《写真2》フラグを取っていけばいいのです

《写真3》やった！全部取ると面クリアです

《写真4》ボ～ン。BOMBに当たってしまった

★僕の席の前のやつなんか，ファミコンのゲームの"歩く説明書"といわれるくらいゲーム・クレイジー。その名はタコ。(岐阜市・羽田貴宏14才)……【編：最近ファミコンのゲームに夢中になって仕事しない人。その名は…。】

RALLY—MZのプログラム・リスト

```
1 REM RALLY-MZ  by H.Otsu
2 REM ▆▆▆ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ▆▆▆///////////////////////////////////////////////////////
3 SC=0:TEMPO7
4 DIM RD$(100),HS(5),HS$(5),DX(5),DY(5):CONSOLE S0,24,C40,N,GN:GRAPH I1C01:FORI
=1TO5:HS(I)=0:HS$(I)="MZ!":NEXTI:GOSUB1000:GOTO5000
5 REM ▆▆▆ ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ ▆▆▆/////////////////////////////////////////////////////
6 FOR I=3 TO 18:CURSOR 4,I:PRINTSTRING$("0",16):NEXTI
7 FOR I=4 TO 17:CURSOR 5,I:PRINTSTRING$(" ",14):NEXTI
8 DX(1)=240:DY(1)=152:DX(2)=246:DY(2)=160:DX(3)=282:DY(3)=156
9 DX(5)=262:DY(5)=164:DX(4)=266:DY(4)=168:ST=0
10 CURSOR27,10:PRINT"FUEL"
11 CURSOR26,11:PRINT"┌┬──┬──┐"
12 CURSOR27,8:PRINT"STAGE:";ST+1
13 CURSOR27,1:PRINT"<<RALLY MZ>>"
20 POKE$952,0:GOSUB1135
25 LINE 1,1,319,1,319,199,1,199,1,1:LINE200,1,200,199
26 LINE 200,130,319,130:FORI=1TO5:SETDX(I),DY(I):NEXTI
30 DEF KEY(10)=POKE$952,166
35 FORI=1TO99:LINE210+I,100,210+I,110:NEXTI
36 MUSIC"A3AAARAAAAARA#AR#A5R3AB":A$="4":GOTO50
39 REM ▆▆▆ MAIN ▆▆▆//////////////////////////////////////////////////////
40 GETA$:SW=0
50 IFA$="4"THENIFCHARACTER$(9,10)<>"■"THENX=X-2:DX=DX-2:MY$=ML$:KY=4:GOTO100
60 IFA$="6"THENIFCHARACTER$(14,10)<>"■"THENX=X+2:DX=DX+2:MY$=MR$:KY=6:GOTO100
70 IFA$="8"THENIFCHARACTER$(11,8)<>"■"THENY=Y-2:DY=DY-2:MY$=MU$:KY=8:GOTO100
80 IFA$="2"THENIFCHARACTER$(11,13)<>"■"THENY=Y+2:DY=DY+2:MY$=MD$:KY=2:GOTO100
85 IFSW=1THEN100
87 SW=1
88 A$=RIGHT$(STR$(KY),1):GOTO50
90 GOTO40
95 REM ▆▆▆ ﾊﾀ ｶ ﾊﾞﾜﾀﾞﾝ ｶ ▆▆▆//////////////////////////////////////////////
100 POSITION88,80:PATTERN-16,MY$:SETDX,DY:CURSOR27,4:PRINT"SCORE:";SC:CURSOR27,
6:PRINT"LEFT :";MY:FU=FU-1:IFFU<=0THEN3000
101 BLINE210+FU,100,210+FU,110:RESETDX,DY:IFCHARACTER$(11,10)="▒"THEN2000
105 IFCHARACTER$(11,10)="/"THEN3000
110 FORI=-3TO10:CURSOR5,7+I:PRINTMID$(RD$(Y+I),X-7,14);
120 NEXT
130 GOTO40
999 REM ▆▆▆ CHR DATA ▆▆▆///////////////////////////////////////////////
1000 RESTORE:FOR I=1 TO 32:READA:MU$=MU$+CHR$(A):NEXTI
1010 DATA 57,59,63,59,59,7,30,62,62,6,247,247,253,253,245,245
1020 DATA 156,220,252,220,220,224,120,124,124,96,239,239,191,191,175,175
1030 FOR I=1 TO 32:READA:MD$=MD$+CHR$(A):NEXTI
1040 DATA 245,245,253,253,247,247,6,62,62,30,7,59,59,63,59,57
1050 DATA 175,175,191,191,239,239,96,124,124,120,224,220,220,252,220,156
1060 FOR I=1 TO 32:READA:ML$=ML$+CHR$(A):NEXTI
1070 DATA 0,0,249,251,251,39,127,252,252,127,39,251,251,249,0,0
1080 DATA 63,63,191,191,140,255,240,63,63,240,255,140,191,191,63,63
1090 FOR I=1 TO 32:READA:MR$=MR$+CHR$(A):NEXTI
1100 DATA 252,252,253,253,49,255,15,252,252,15,255,49,253,253,252,252
1110 DATA 0,0,159,223,223,228,254,63,63,254,228,223,223,159,0,0
1120 FOR I=1 TO 32:READA:BA$=BA$+CHR$(A):NEXTI
1130 DATA 128,103,59,116,56,102,64,202,80,104,62,183,92,103,32,28,3,206,188,25,
88,54,12,77,148,20,110,89,182,231,238,114
1134 REM ▆▆▆ 1ﾒﾝ ｺﾞﾄﾉ ｾｯﾃｲ ▆▆▆///////////////////////////////////////////
1135 X=29:Y=12:MY=3:SC=0:FU=100:FC=0:DX=260:DY=160
1140 RD$( 1)="
"
1150 RD$( 2)="
"
1160 RD$( 3)="
"
1170 RD$( 4)="
"
1180 RD$( 5)="
"
1190 RD$( 6)="
"
1200 RD$( 7)="                                       /\
"
1210 RD$( 8)="    ||                                  \/
"
1220 RD$( 9)="
"
1230 RD$(10)="
"
1240 RD$(11)="          /\         /\
"
1250 RD$(12)="          \/         \/              ||
"
1260 RD$(13)="                                          /\
"
1270 RD$(14)="                                          \/
"
1280 RD$(15)="        /\                       /\
"
1290 RD$(16)="      || \/                      \/
"
1300 RD$(17)="
"
1310 RD$(18)="
"
1320 RD$(19)="      /\             /\                /\
"
1330 RD$(20)="      \/             \/||              \/
"
1340 RD$(21)="
"
1350 RD$(22)="
"
1360 RD$(23)="          /\           /\
"
1370 RD$(24)="          \/           \/||
"
1380 RD$(25)="
"
1390 RD$(26)="
"
1400 RD$(27)="                       /\
"
1410 RD$(28)="                       \/                 ||
"
1420 RD$(29)="
"
1430 RD$(30)="
"
1440 RD$(31)="
"
1450 RD$(32)="
"
1460 RD$(33)="
"
1470 RD$(34)="
"
1480 RD$(35)="
":RETURN
1999 REM▆▆▆ ﾊﾀ ｦ ﾄｯﾀ ﾄｷﾉ ﾊﾝﾃｲ ▆▆▆////////////////////////////////////////
2000 IF CHARACTER$(12,10)="▒"THEN2003
2002 GOTO2010
2003 RD$(27)="                        /\
":FU=100
2005 RD$(28)="                        \/
```

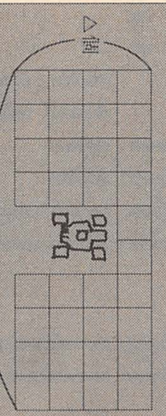
★今僕はＰＣ—6001mkIIを買いたい→お金を貯める→お金を使わない→ベーマガが買えない→毎月ベーマガを買って欲しければパソコンをください。(徳島市・ＰＣ—6001mkII命13才)……【影：うん，ベーマガ論理式だ。】

```
▓▓▓":CURSOR11,10:PRINT"  ⇩⇦⇨  "
 2006 FORI=1TO99:LINE210+I,100,210+I,110:NEXTI:FORI=1TO8:MUSIC"+FO+A+E32":NEXTI:
GOTO100
 2010 FP=ASC(CHARACTER$(12,10))-240:CURSOR11,10:PRINT"  ⇩⇦⇨  ":MUSIC"+COAO"
 2020 ON FP GOTO 2040,2070,2100,2130,2160
 2025 FC=FC+1:SC=SC+FP*10*FC:CURSOR27,4:PRINT"SCORE:";SC
 2030 IF FC=>5 THEN ST=ST+1:GOTO4000
 2035 GOTO100
 2040 RD$(7)="▓▓▓█                 /\████  ██
▓▓"
 2050 RD$(8)="▓▓▓█                 \/████  ██
▓▓":GOTO2025
 2070 RD$(15)="▓▓▓█    /\     ███ ███/\█ █ ████
▓▓"
 2080 RD$(16)="▓▓▓█    \/     ███ ███\/█ █ ████
▓▓":GOTO2025
 2100 RD$(11)="▓▓▓█    /\    /\          █ ████ ██
▓▓"
 2110 RD$(12)="▓▓▓█    \/    \/          █ ████ ██
▓▓":GOTO2025
 2130 RD$(23)="▓▓▓█    /\  ██  /\                ██
▓▓"
 2140 RD$(24)="▓▓▓█    \/  ██  \/                ██
▓▓":GOTO2025
 2160 RD$(19)="▓▓▓█   /\      /\    █ ██ ██/\██ ██
▓▓"
 2170 RD$(20)="▓▓▓█   \/      \/    █ ██ ██\/██ ██
▓▓":GOTO2025
 2999 REM███ ﾊﾞｸﾀﾞﾝ ﾆ ｱﾀｯﾀ ███/////////////////////////////////////////////
 3000 POSITION88,80:PATTERN-16,BA$:MY=MY-1:FORI=1TO5:CONSOLE R:MUSIC"+C3":CONSOL
E N:MUSIC"-C2":NEXT:CURSOR27,6:PRINT"LEFT :";MY:IFMY<=0 THEN 4500
 3005 FORI=1TO99:LINE210+I,100,210+I,110:NEXTI
 3010 CURSOR 9,9:PRINT"READY?":TEMPO6:MUSIC"+C7":TEMPO7:X=29:Y=12:DX=260:DY=160:
FU=100:POSITION88,80:PATTERN-16,MY$:GOTO110
 3999 REM███ MEN CLEAR ███////////////////////////////////////////////////
 4000 FORI=5TO9:CURSOR6,I:PRINTSPACE$(13):NEXT:TEMPO7:CURSOR 6,5:PRINTST;" MEN C
LEAR"
 4010 CURSOR7,7:PRINT"BONUS POINT":CURSOR6,9:PRINTST*500+FU*10;"pts."
 4020 FORI=1TO2:MUSIC"C4EDFEGFAGBA+CB+D+C7":NEXTI:RESETDX,DY:SC=SC+ST*500+FU*10
 4025 FORI=1TO5:SETDX(I),DY(I):NEXTI
 4030 X=29:Y=12:FC=0:FU=100:DX=260:DY=160:GOSUB1140:A$="4":KY=4:SW=1
 4040 FORI=1TO99:LINE210+I,100,210+I,110:NEXTI:CURSOR27,8:PRINT"STAGE:";ST+1:GOT
O50
 4499 REM███ GAME OVER ███/////////////////////////////////////////////////
 4500 CURSOR7,8:PRINT" GAME OVER":MUSIC"R9R9R9":GRAPH C:X=29:Y=12:POKE$952,166
 4600 IF SC>=HS(1) THEN HS(5)=HS(4):HS$(5)=HS$(4):HS(4)=HS(3):HS$(4)=HS$(3):HS(3
)=HS(2):HS$(3)=HS$(2):HS(2)=HS(1):HS$(2)=HS$(1):HS(1)=SC:GOTO4700
 4610 IF SC>=HS(2) THEN HS(5)=HS(4):HS$(5)=HS$(4):HS(4)=HS(3):HS$(4)=HS$(3):HS(3
)=HS(2):HS$(3)=HS$(2):HS(2)=SC:GOTO4710
 4620 IF SC>=HS(3) THEN HS(5)=HS(4):HS$(5)=HS$(4):HS(4)=HS(3):HS$(4)=HS$(3):HS(3
)=SC:GOTO4720
 4630 IF SC>=HS(4) THEN HS(5)=HS(4):HS$(5)=HS$(4):HS(4)=SC:GOTO4730
 4640 IF SC>=HS(5) THEN HS(5)=SC:GOTO4740
 4650 GOTO 5000
 4700 PRINTCHR$(6):CURSOR 5,8:PRINT"YOU ARE BEST PLAYER!!":CURSOR29,10:PRINT"──
──":CURSOR 8,9:INPUT"INPUT YOUR NAME(6ﾓｼﾞ)";NA$
 4705 NA$=LEFT$(NA$,6):HS$(1)=NA$:GOTO5000
 4710 PRINTCHR$(6):CURSOR 5,8:PRINT"YOU ARE  2ND PLAYER!!":CURSOR29,10:PRINT"──
──":CURSOR 8,9:INPUT"INPUT YOUR NAME(6ﾓｼﾞ)";NA$
 4715 NA$=LEFT$(NA$,6):HS$(2)=NA$:GOTO5000
 4720 PRINTCHR$(6):CURSOR 5,8:PRINT"YOU ARE  3RD PLAYER!!":CURSOR29,10:PRINT"──
──":CURSOR 8,9:INPUT"INPUT YOUR NAME(6ﾓｼﾞ)";NA$
 4725 NA$=LEFT$(NA$,6):HS$(3)=NA$:GOTO5000
 4730 PRINTCHR$(6):CURSOR 5,8:PRINT"YOU ARE  4TH PLAYER!!":CURSOR29,10:PRINT"──
──":CURSOR 8,9:INPUT"INPUT YOUR NAME(6ﾓｼﾞ)";NA$
 4735 NA$=LEFT$(NA$,6):HS$(4)=NA$:GOTO5000
 4740 PRINTCHR$(6):CURSOR 5,8:PRINT"YOU ARE  5TH PLAYER!!":CURSOR29,10:PRINT"──
──":CURSOR 8,9:INPUT"INPUT YOUR NAME(6ﾓｼﾞ)";NA$
```

```
4745 NA$=LEFT$(NA$,6):HS$(5)=NA$:GOTO5000
4999 REM ███ TITLE ███///////////////////////////////////////////////////
5000 PRINTCHR$(6)
5010 CURSOR 0,2:PRINT"▓▓▓  ▓▓ ▓  ▓ ▓ ▓   ███ ███"
5020 CURSOR 0,3:PRINT"▓  ▓ ▓ ▓ ▓  ▓  ▓ ▓   █ █ █  █"
5030 CURSOR 0,4:PRINT"▓▓▓  ▓▓▓ ▓  ▓   ▓  ─ █ █ █  █"
5040 CURSOR 0,5:PRINT"▓  ▓ ▓ ▓ ▓  ▓   ▓    █ █ █ █"
5050 CURSOR 0,6:PRINT"▓  ▓ ▓ ▓ ▓▓▓ ▓▓▓ ▓    █ █ █ ███"
5060 CURSOR 3,11:PRINT"▓▌":CURSOR3,12:PRINT"‖ ...FLAG"
5070 CURSOR 3,14:PRINT"/\":CURSOR3,15:PRINT"\/...BOMB"
5080 CURSOR 18,10:PRINT"<KEY CONTROL>"
5090 CURSOR 18,12:PRINT"    ┌─┐    "
5100 CURSOR 18,13:PRINT"    │8│    "
5110 CURSOR 18,14:PRINT"    └─┘    "
5120 CURSOR 18,15:PRINT" ┌─┐ ↑ ┌─┐"
5130 CURSOR 18,16:PRINT" │4│←+→│6│"
5140 CURSOR 18,17:PRINT" └─┘ ↓ └─┘"
5150 CURSOR 18,18:PRINT"    ┌─┐"
5160 CURSOR 18,19:PRINT"    │2│"
5170 CURSOR 18,20:PRINT"    └─┘"
5180 FOR I=1 TO 500:CURSOR 13,22:PRINT"HIT ANY KEY"
5190 GETA$:IFA$<>"" THEN PRINTCHR$(6):GOTO6
5200 NEXTI
5210 FOR I=1 TO 16:CURSOR 1,I+6:PRINTSPACE$(39):NEXTI
5220 CURSOR 13,9:PRINT"<BEST FIVE>"
5230 FOR I=1 TO 5:CURSOR 12,9+I*2:PRINT HS(I):CURSOR 22,9+I*2:PRINT":";HS$(I):N
EXTI
5240 FOR I=1 TO 500:CURSOR 13,21:PRINT"HIT ANY KEY"
5250 GETA$:IFA$<>"" THEN PRINTCHR$(6):GOTO6
5260 NEXTI
5270 GOTO 5000
```

RALLY―MZ
ワンポイント・テクニック

このゲームの特長というのは，スクロールですね。では，大津くんのプログラム上でのスクロール・テクニックを紹介しましょう。



プログラムでは，

```
FOR  I＝1  TO  △
MID$(RD$(Y＋I), X－□, □×2)
NEXT  I
```

- RD$：路面データ（配列変数）
- Y＋I：縦に何個表示するか
- X－□：データの中での自分の位置
- □×2：画面に表示する路面の横の数

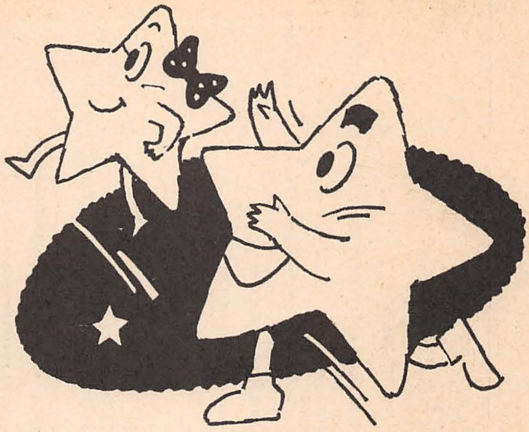
つまり，毎回少しずつ表示する部分を変えて，表示することをくり返しているわけです。

★影さんは，案外若そうなこと言ってるけど，本当はもっと年いってるんじゃないの!?（兵庫県姫路市・山南寛明12才）……【影：若さを求めて，年をとっていくんだなー，これが…。わかるかなー？わかんねーだろーなあ。】

MZ-2200(1Z002)用

コミカル・スター

清水　謙司



内　容

ある日コミカル星は，以前から対立していたミラクル星に破れ，ミラクル人により侵略されてしまったのである。農地は荒れに荒れ，空の青さも黒ずんで，工場からはけむりもたたなくなってしまった。

こんな姿を見て，コミカル人から1人の勇者が立ち上がったのである。この星をミラクル星から救うには，敵の星からブルー・ストーンを16個盗みだせばいいのである。敵をさけて，16個のブルー・ストーンを盗みだせ！

遊びかた

毎度おなじみの[2][4][6][8]のキーを使います。プログラム入力後，RUNすると，DEMO画面に入り，適当なキーを押すとスタートします。自分のキャラクタは，黄色の星です。ハシゴを使って，うまく移動して16個の石を取ってください。石のキャラクタの上を歩けば取ったことになり，50点プラスされます。16個の石を取れば，1面クリアで，残ったタイムが加算されます。

なお，自分は，武器もなければ，ジャンプもできません。タイムは300秒，人数は5匹，面数は6面でランダムによって面を決めます。

敵は，同じ階を行ったり来たりしますが，自分を見つけると追ってきます。階段をおりることはしません。

ゲームをやめたいときは，[BREAK] キーを押し，[F5] キーを押してください。

改造のアドバイス

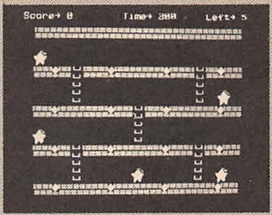
このゲームの面を増やしたいときは，ただたんにハシゴをおけばいいわけです。場所を指定して，H$をPRINTすれば，完了です。ただし，ブロックを消すのも忘れずに！

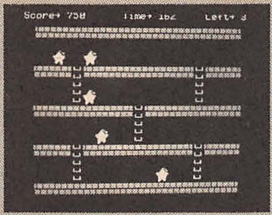
CHECKER FLAG

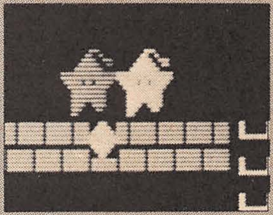
Dr.D：もうひとひねりほしいな。ありきたりのゲームになってしまっている。グラフィックはきれいだが，そのかわり，リストが長めだから，ゲームの内容もアップしてほしい。

編：一度ゲームを作ったらそれで終わりにしないで，十分に，改良してみましょう。









《写真1》デモ画面。星が追いかけっこするぞ　《写真2》黄色の星が自分。まちがえないように　《写真3》ブルー・ストーンをすべて取ったぞー　《写真4》かわいいキャラクタでゲームも楽し

★1人劇場：ああ40円よどこへ行く！影さんおやすみ…ファームニャムニャ…(北海道札幌市・すーちゃん命っ子11才)……【影：では，グ～グ～。編：またすぐ寝るんですね。仕事は？影：え？OFに答えての行動だぜ。】

コミカル・スターのプログラム・リスト

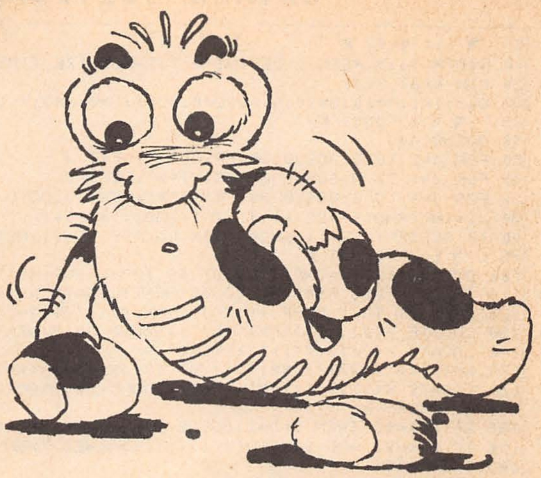
```
 10 CONSOLE C40:GRAPHI1,C,I2,C,I3,C,0123:TEMPO 7
 20 POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
 30 DIM S1$(2),S2$(2),TH$(2),XX(4),YY(4),F(42,28),F1(39,25),P(4)
 40 PO=0:SC=0:LE=5:TI=300:L=1
 100 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 32:READ S1:S1$(I)=S1$(I)+CHR$(S1):NEXT J,I
 110 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 32:READ S2:S2$(I)=S2$(I)+CHR$(S2):NEXT J,I
 120 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO  8:READ TH:TH$(I)=TH$(I)+CHR$(TH):NEXT J,I
 130 FOR I=1 TO 12:READ B:B$=B$+CHR$(B):NEXT I
 140 C$=STRING$(CHR$(0),32)
 150 H$="└ ▯⇔⇔└ ▯⇔⇔└ ▯⇔⇔└ ▯⇔⇔└ "
 200 CURSOR 4, 5:PRINT"┌─               ╻╻                 "
 210 PRINT TAB(4);"|   ┌─┌┬┐*┌─┐┌─┐||   ┌─┐┌┼┐┌─┐┬  "
 220 PRINT TAB(4);"|   | ||||┐| | || ||   └─┐ | | |||┌┐"
 230 PRINT TAB(4);"└─┘└─┘┴┴┴┴└─┘└─┴┴┴   └─┘ ┴ └─┴┴┘ "
 240 CURSOR 6,15:PRINT"         HIT ANY KEY!          "
 300 FOR J=2 TO 22 STEP 20:FOR I=3 TO 36:POSITION I*8,J*8:PATTERN[2,W1]-12,B$:NE
XT I,J
 310 X=22:XX(1)=17:XX(2)=14:XX(3)=11:XX(4)=8
 320 POSITION X*8,160:PATTERN-16,C$:X=X+1:IF X=36 THEN X=3
 330 IF R=1 THEN POSITION X*8,160:PATTERN[2,W1]-16,S1$(1):POSITION X*8,160:PATTE
RN[4,W1]-16,S1$(2):R=0:GOTO 350
 340 POSITION X*8,160:PATTERN[2,W1]-16,S2$(1):POSITION X*8,160:PATTERN[4,W1]-16,
S2$(2):R=1
 350 FOR I=1 TO 4:POSITION XX(I)*8,160:PATTERN-16,C$:XX(I)=XX(I)+1:IF XX(I)=36 T
HEN XX(I)=3
 360 POSITIONXX(I)*8,160:PATTERN[1,W1]-16,S1$(1):POSITIONXX(I)*8,160:PATTERN[4,W
1]-16,S1$(2)
 370 NEXT I
 380 GET S$:IF S$="" GOTO 320
 400 X=19:Y=21:XX(1)=33:YY(1)=21:XX(2)=3:YY(2)=16:XX(3)=33:YY(3)=11:XX(4)=3:YY(4
)=6
 410 CONSOLEC40:PRINTCHR$(6):GRAPHI1,C,I2,C,I3,C,0123
 420 CURSOR 1,1:PRINT"Score→";SC:CURSOR17,1:PRINT"Time→";TI:CURSOR31,1:PRINT"Lef
t→";LE
 430 FOR J=3 TO 23 STEP 5:FOR I=3 TO 36:POSITION I*8,J*8:PATTERN[2,W1]-12,B$:NEX
T I,J
 440 ON L GOSUB 6000,6100,6200,6300,6400,6500
 460 POSITION X*8,Y*8:PATTERN[2,W1]-16,S1$(1):POSITION X*8,Y*8:PATTERN[4,W1]-16,
S1$(2)
 470 FOR I=1 TO 4:POSITION XX(I)*8,YY(I)*8:PATTERN[1,W1]-16,S1$(1):POSITION XX(I
)*8,YY(I)*8:PATTERN[4,W1]-16,S1$(2):NEXT I
 480 FOR Q=8 TO 23 STEP 5:FOR P=6 TO 33 STEP 9:F(P,Q)=1:POSITION P*8,Q*8:PATTERN
[1,W1]-8,TH$(1):POSITION P*8,Q*8:PATTERN[6,W1]-8,TH$(2):NEXT P,Q
 490 MUSIC"R4G4E4D4E4G4G3E4D4E4A4#F4E4#F4A4A3#F4E4#F4D4-B4-A4-B4D4D4-B3-A4-B5D7"
 1000 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,C$
 1010 GET Z$:IF (Z$="4")*(X>3) THEN IF (Y=21)+(Y=16)+(Y=11)+(Y=6) THEN X=X-1
 1020 IF (Z$="6")*(X<35) THEN IF (Y=21)+(Y=16)+(Y=11)+(Y=6) THEN X=X+1
 1030 IF (CHARACTER$(X,Y+1)="└")*(Z$="8") THEN Y=Y-1
 1040 IF (CHARACTER$(X,Y+2)="└")*(Z$="2") THEN Y=Y+1
 1050 IF R=1 THEN POSITION X*8,Y*8:PATTERN[2,W1]-16,S1$(1):POSITION X*8,Y*8:PATT
ERN[4,W1]-16,S1$(2):R=0:GOTO 1070
 1060 POSITION X*8,Y*8:PATTERN[2,W1]-16,S2$(1):POSITION X*8,Y*8:PATTERN[4,W1]-16
,S2$(2):R=1
 1070 K=K+1:IF K=5 THEN K=1
 1075 GOSUB 2000
 1080 IF (F(X,Y+2)=1) THEN MUSIC"+C0":SC=SC+50:PO=PO+1:POSITION X*8,(Y+2)*8:PATT
ERN[2]-12,B$:F(X,Y+2)=0
 1085 IF (F(X+1,Y+2)=1) THEN MUSIC"+C0":SC=SC+50:PO=PO+1:POSITION (X+1)*8,(Y+2)*
8:PATTERN[2]-12,B$:F(X+1,Y+2)=0
 1090 IF PO=16 THEN GOTO 3000
 1100 IF (F1(X,Y)=1)+(F1(X+1,Y)=1)+(F1(X-1,Y)=1) THEN GOTO 4000
 1120 TI=TI-1:IF TI<0 THEN GOTO 4000
 1130 CURSOR 8,1:PRINT"      ":CURSOR 23,1:PRINT"      ":CURSOR 37,1:PRINT" "
 1140 CURSOR 1,1:PRINT"Score→";SC:CURSOR17,1:PRINT"Time→";TI:CURSOR31,1:PRINT"Le
ft→";LE
 1500 GOTO 1000
 2000 XX=XX(K):YY=YY(K):F1(XX,YY)=0
 2010 POSITION XX*8,YY*8:PATTERN-16,C$
 2020 IF((Y=YY)*(XX>X))+(XX=33) THEN P(K)=0:GOTO 2040
 2030 IF((Y=YY)*(XX<X))+(XX=5) THEN P(K)=1
 2040 IF (P(K)=0)*(XX>4) THEN XX=XX-2:GOTO 2060
 2050 IF XX<34 THEN XX=XX+2
 2060 POSITION XX*8,YY*8:PATTERN[1,W1]-16,S1$(1):POSITION XX*8,YY*8:PATTERN[4,W1
]-16,S1$(2)
 2070 XX(K)=XX:YY(K)=YY:F1(XX,YY)=1:RETURN
 3000 MUSIC"C5C5G5G5A5A5G7F5F5E5E5G5D5C5"
 3010 FOR T=1 TO TI:TI=TI-1:SC=SC+10:USR($F14):CURSOR 22,1:PRINT"      ":CURSOR 22
,1:PRINT TI:CURSOR 7,1:PRINT SC:NEXT T
 3020 PO=0:TI=300:IF SC>20000 THEN USR($F14):LE=LE+1
 3030 L=INT(RND(1)*6)+1
 3040 FOR I=1 TO 4:XX=XX(I):YY=YY(I):F1(XX,YY)=0:NEXT I
 3050 GOTO 400
 4000 MUSIC"E5D5C5-B5-G5-G5-G5"
 4005 IF TI<1 THEN TI=TI+150
 4010 LE=LE-1:TI=TI+(300-TI):IF LE=0 THEN GOTO 5000
 4020 FOR I=1 TO 4:POSITION XX(I)*8,YY(I)*8:PATTERN-16,C$:NEXT
 4030 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,C$
 4040 FOR I=1 TO 4:XX=XX(I):YY=YY(I):F1(XX,YY)=0:NEXT I
 4050 X=19:Y=21:XX(1)=33:YY(1)=21:XX(2)=3:YY(2)=16:XX(3)=33:YY(3)=11:XX(4)=3:YY(
4)=6
 4060 GOTO 1000
 5000 CURSOR 13,10:PRINT"GAME OVER":SC:L=1:LE=5:TI=300:PO=0:SC=0
 5010 FOR I=1 TO 5000:NEXT
 5020 PRINTCHR$(6):GRAPHI1,C,I2,C,I3,C,0123:GOTO 200
 6000 FOR J=8 TO 18 STEP 10:FOR I=9 TO 29 STEP 20:CURSOR I,J:PRINT H$:POSITION I
*8,J*8:PATTERN-16,C$:NEXT I,J
 6010 CURSOR 19,13:PRINT H$:POSITION 19*8,13*8:PATTERN-16,C$
 6020 RETURN
 6100 FOR J=8 TO 18 STEP 10:CURSOR 19,J:PRINT H$:POSITION 19*8,J*8:PATTERN-16,C$
:NEXT
 6110 FOR I=9 TO 29 STEP 20:CURSOR I,13:PRINT H$:POSITION I*8,13*8:PATTERN-16,C$
:NEXT I
 6120 RETURN
 6200 FOR J=8 TO 18 STEP 10:CURSOR 9,J:PRINT H$:POSITION 9*8,J*8:PATTERN-16,C$:N
EXT
 6210 FOR I=3 TO 13 STEP 10:CURSOR 29,I:PRINT H$:POSITION 29*8,I*8:PATTERN-16,C$
:NEXT I
 6220 RETURN
 6300 FOR J=8 TO 18 STEP 5:FOR I=9 TO 29 STEP 10:CURSOR I,J:PRINT H$:POSITION I*
8,J*8:PATTERN-16,C$:NEXT I,J
 6310 RETURN
 6400 FOR J=8 TO 18 STEP 5:CURSOR 19,J:PRINT H$:POSITION 19*8,J*8:PATTERN-16,C$:
NEXT
 6410 RETURN
 6500 FOR J=8 TO 18 STEP 5:FOR I=9 TO 29 STEP 20:CURSOR I,J:PRINT H$:POSITION I*
8,J*8:PATTERN-16,C$:NEXT I,J
 6510 RETURN
 10000 DATA 0,1,3,7,15,255,255,125,63,31,31,31,30,28,24,0,224,144,204,224,240,25
5,255,190,252,248,248,248,120,48,0,0
 10010 DATA 0,0,1,3,7,15,127,61,31,15,15,14,12,8,0,0,0,0,130,198,224,240,254,188
,248,240,240,112,48,0,0,0
 10020 DATA 0,1,3,7,15,255,255,125,63,31,31,31,30,12,0,0,224,144,204,224,240,255
,255,190,252,248,248,248,120,40,24,0
 10030 DATA 0,0,1,3,7,15,127,61,31,15,15,14,12,0,0,0,0,0,130,198,224,240,254,188
,248,240,240,112,48,16,0,0
 10040 DATA 24,60,126,255,255,126,60,24,0,24,60,124,120,48,0,0
 10050 DATA 239,239,239,239,239,0,127,127,127,127,127,0
```

★先月ベーマガにはがきをだして，また今月もだそうと思ったら，ペンネームを忘れてしまった。誰か教えてくれー。(岐阜県益田郡・**斉藤弘幸14才**)……【**影**：私をさしおいていやなヤツ。**編**：何それ？**影**：ペンネーム！】

PASOPIA T/5/(7)用

GATHER BODIES（ギャザー ボディーズ）

ブクフグラー



●STORY

ある朝，あなたは起きてみるとなんと，いも虫になっていたのです。それも体は五つにわかれ，部屋じゅうに散らばっているのです。あなたは，散らばっている体をすべて集めてください。

●HOW TO PLAY

自分の頭（●）をテン・キーの②④⑥⑧で操作し，体（＊）の上を通って頭にくっつけます（くっつけると“○”)。そして五つの体をすべてくっつければいいのです。

ところが，がめついあなたは，宝物（＄）も五個以上取らなければならないと決めてしまったのです。これらの条件を満たせば1面クリアです。ただ，いじ悪な虫（@：動かない）が散在し，ぶつかると体を一つもぎとって，どこかへ投げ飛ばしてしまうので，気をつけてください（頭だけのときにぶつかると死んでしまいます)。

すでに，頭にくっついている体に頭が重なると，ダメージになります（動きを止めると自然に重なってきます)。また，ダメージ100以上で1匹死に，すべて死ぬとゲーム・オーバーです。ダメージ30以下でクリアすると1匹増えます。

プログラムについて

560行以降のデータは，部屋の形です。自由に変えられるので，適当に楽しんでください（“1”が壁，他は何でもよい)。

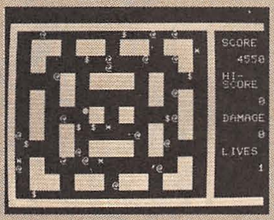
P.S.

虫の数は1面では10匹で，1面につき5匹ずつ増えていきます。

宝物は，1面では10個で，5個になるまで，1面につき1個ずつ減っていきます。

《第1表》変数表

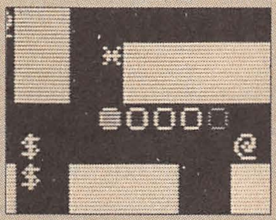
変数	内容
X(I)，Y(I)	いも虫のI番目の体の座標
I	頭を含めた，くっついている体の数
M	虫の数
G	表示する宝物の数
G1	取った宝物の数
D	ダメージ
RO	面数
A	残りの命



《写真1》キミはいも虫。散らばった体を集めろ



《写真2》面が進むにつれて虫が多くなるぞ



《写真3》体を集めて，いも虫らしくなってきた



《写真4》面クリアするとボーナス点が入るぞ

★僕は金欠なんです。はやくOFコーナーにだして!!（東京都新宿区・めとろくろすのおとーと12才）……【編：これはどういう意味ですかね。OFに載ったからって何もあげないのに。影：これで，気が晴れるならいいじゃないか。】

```
5 ' ◥ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ◤
10 WIDTH 36:SCREEN 1:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:HI=0
20 DIM X(6),Y(6)
30 CLS:I=1:M=10:G=10:G1=0:D=0:RO=1:S=0:A=3:X(1)=10:Y(1)=10:T=1
35 ' ◥ ｶﾞﾒﾝ ｺｳｾｲ ◤
40 GOSUB 460
50 FOR J=2 TO 5:GOSUB 80:PRINT"*":NEXT J
60 FOR J=1 TO M:GOSUB 80:PRINT"@":NEXT J
70 FOR J=1 TO G:GOSUB 80:PRINT"$":NEXT J:GOTO 110
80 X1=INT(RND(1)*25)+1:Y1=INT(RND(1)*21)+1
90 IF SCREEN(X1,Y1)=&H20 THEN LOCATE X1,Y1:RETURN ELSE 80
95 ' ◥ GAME START ◤
100 OUT 48,127:K=INP(49):OUT 48,127:K=INP(49) AND K
110 IF I=1 THEN FOR J=1 TO 50:NEXT:LOCATE X(1),Y(1):PRINT" ";:GOTO 150
120 FOR J=I TO 1 STEP -1:X(J+1)=X(J):Y(J+1)=Y(J)
130 LOCATE X(J),Y(J):PRINT"o";:SOUND 30,3:NEXT
140 LOCATE X(I+1),Y(I+1):PRINT" "
150 X=X(1)+(K=239)-(K=191):Y=Y(1)+(K=254)-(K=251):GOSUB 170
160 LOCATE X(1),Y(1):PRINT"●";:SOUND 50,3:GOTO 100
170 B=SCREEN(X,Y)
180 IF B=&HED THEN D=D+2:GOSUB 270:SOUND 60,10:IF D>=100 THEN 350
190 IF B=&H87 AND SCREEN(X(1),Y(1))=&HED THEN D=D+2:GOSUB 270:SOUND 60,10:IF D>=
100 THEN 350
200 IF B=&H87 THEN RETURN
210 X(1)=X:Y(1)=Y
220 IF B=&H20 THEN RETURN
230 IF B=&H2A THEN I=I+1:SOUND 70,10:S=S+100:GOSUB 260:IF I=5 AND G1>=5 THEN 280
 ELSE RETURN
240 IF B=&H24 THEN G1=G1+1:SOUND 65,20:S=S+50:GOSUB 260:IF G1>=5 AND I=5 THEN 28
0 ELSE RETURN
250 IF B=&H40 THEN I=I-1:D=D+10:GOSUB 270:IF I=0 OR D>=100 THEN 350 ELSE SOUND 2
0,40:LOCATE X(I+1),Y(I+1):PRINT" ":GOSUB 80:PRINT"*":RETURN
255 ' ◥ POINTS ◤
260 LOCATE 29,5:PRINT USING"######";S:RETURN
265 ' ◥ DAMAGE ◤
270 LOCATE 32,14:PRINT USING"###";D:RETURN
275 ' ◥ ROUND ｸﾘｱ ◤
280 FOR J=-50 TO 50 STEP 2:SOUND ABS(J),3:NEXT
290 IF D<=30 THEN A=A+1:LOCATE 33,18:PRINT USING"##";A
300 GOSUB 450
310 LOCATE 9,10:PRINT RO;"ROUND ｸﾘｱ"
320 LOCATE 8,12:PRINT"BONUS 500 POINTS":S=S+500:GOSUB 260
330 FOR J=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 450
340 RO=RO+1:I=1:M=M+5:G=G+(G>5):G1=0:D=0:X(1)=10:Y(1)=10:GOSUB 270:GOSUB 510:GOT
O 50
345 ' ◥ DIE ◤
350 FOR J=80 TO 40 STEP -1:SOUND J,2:SOUND J-35,2:NEXT
360 GOSUB 450:A=A-1
370 LOCATE 33,18:PRINT USING"##";A:IF A=0 THEN 400
380 I=1:G1=0:D=0:GOSUB 270:X(1)=10:Y(1)=10:GOSUB 520
390 SOUND 50,50:GOTO 50
395 ' ◥ GAME OVER ◤
400 LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER"
410 LOCATE 10,12:PRINT"REPLAY(Y)"
420 SOUND 60,100
430 IF S>HI THEN HI=S:LOCATE 29,9:PRINT USING"######";HI
440 WHILE INKEY$<>"Y":WEND:GOTO 30
445 ' ◥ ｶﾞﾒﾝ ｼｮｳｷｮ ◤
450 LINE(2,8)-(52,87),0,BF:RETURN
455 ' ◥ ｶﾞﾒﾝ DATA ◤
460 FOR J=0 TO 34:LOCATE J,1:PRINT"■":LOCATE J,22:PRINT"■":NEXT
470 FOR J=1 TO 21:LOCATE 0,J:PRINT"■":LOCATE 27,J:PRINT"■":NEXT
480 LOCATE 29,3:PRINT"SCORE":LOCATE 29,7:PRINT"HI-":LOCATE 29,8:PRINT"SCORE"
490 LOCATE 29,12:PRINT"DAMAGE":LOCATE 29,16:PRINT"LIVES":LOCATE 34,5:PRINT"0"
500 LOCATE 29,10:PRINT USING"######";HI:LOCATE 34,14:PRINT"0":LOCATE 34,18:PRINT
"3"
510 T=-1*T+1
520 IF T=0 THEN RESTORE 560 ELSE RESTORE 620
530 FOR J1=3 TO 20:READ A$:FOR J2=1 TO 22
540 IF MID$(A$,J2,1)="1" THEN LOCATE J2+2,J1:PRINT"■"
550 NEXT J2,J1:RETURN
555 ' ◥ ﾀﾞｲ 1 ﾊﾟﾀｰﾝ ◤
560 DATA 1111001111001111001111,1111001111001111001111,1100000000000000000011
570 DATA 1100000000000000000011,0000110011111100110000,0000110011111100110000
580 DATA 1100110000000000110011,1100110100000000110011,1100000011001100000011
590 DATA 1100000011001100000011,1100110000000000110011,1100110000000000110011
600 DATA 0000110011111100110000,0000110011111100110000,1100000000000000000011
610 DATA 1100000000000000000011,1111001111001111001111,1111001111001111001111
615 ' ◥ ﾀﾞｲ 2 ﾊﾟﾀｰﾝ ◤
620 DATA 1111100111001110011111,1100000010000100000011,1000110000110000110001
630 DATA 1000100100000010010001,1011100101111010011101,0010000000000000000100
640 DATA 1000100011001100010001,1010101110000101010101,0010001000110001000100
650 DATA 0010001000110001000100,1010101010000101010101,1000100011001100010001
660 DATA 0010000000000000000100,1011100101111010011101,1000100100000010010001
670 DATA 1000110000110000110001,1100000010000100000011,1111100111001110011111
```



★誓いの言葉：宣誓！我々ベーマガ愛読者一同は，一生ベーマガを買い続けることを誓います！（宮城県泉市・福田晴之12才）……【**編**：感動の名場面ですね。**影**：では私も。編集長！一生，私も編集部においてください！】

つぐ美さんがんばる

諸星 旦



すとおーり

ある日，つぐ美さんは寝ぼうをしてしまい，「遅刻しちゃう～！」と会社への道を急いでいました。ところが，遅刻常習犯の影さんが，つぐ美さんを道づれにしようとしています。ところが，影さんは光がきらいなので，ライト，もしくは壁にぶつかると，方向を変えるのです。しかも，影さんですから，進行方向しか見ていません。さあ，ライトを動かして影さんを交番に誘導して，早く会社へ行かなくっちゃ！

あそびかた

というわけで，サーチ・ライトを動かして，影さんを交番に誘導するという一種のパズル・ゲームです。もちろん，つかまればつぐ美さんは1人減りますし，時間切れでも遅刻となり1人減ります。影さんは，ぶつかると原則として右に曲がります。この性質を利用してください。

つぐ美さんの移動は，[8][2][4][6]で上下左右です。スペース・キーは，ギブ・アップ用です。どーしても解けなくなったときに使ってください。ただし，ギブ・アップすると，つぐ美さんは1人減ります。

ぷろぐらむ

Macky 2では使えなかったマシン語PUTルーチンを使いました。速いんだけどメモリをくうのが問題ですね。例のごとく論理式を多用して，IF文を減らしています。

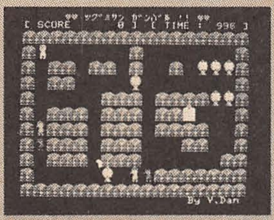
CHECKER FLAG

編：どうしてマシン語でPUTルーチンを作ると，ものすごく速くなるんですか？

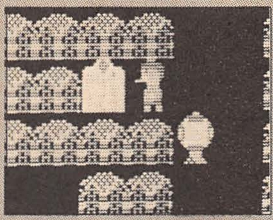
Dr.D：BASICのPUTルーチンだと，よけいな処理が多いからなんだ。たとえば，横のドット数はいくつだとか，GRAMの座標計算をするなどの処理がな。

編：ゲームで遊んだりとかよけいなことをしなければ仕事も早くなるんですね。ジロッ。

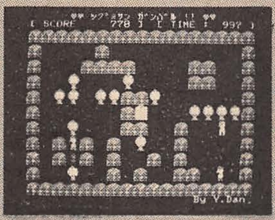




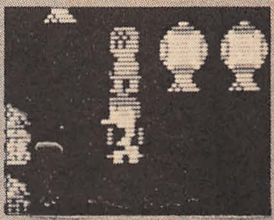
《写真1》1面目。あー，遅刻しちゃうよー



《写真2》やった！影さんを交番に誘導したぞ



《写真3》これは2面です。ちょっとむずかしい



《写真4》ワーン，影さんにつかまっちゃった

★この文章は，もともとひらがなです。もし漢字に直っていたら手抜きでないことがわかります。(福島県いわき市・岡田 龍14才)……【影：どうだ。てぬきでないことがわかったろう。編：かげさん，さいごにてをぬいてる!?】

つぐ美さん がんばる のプログラム・リスト

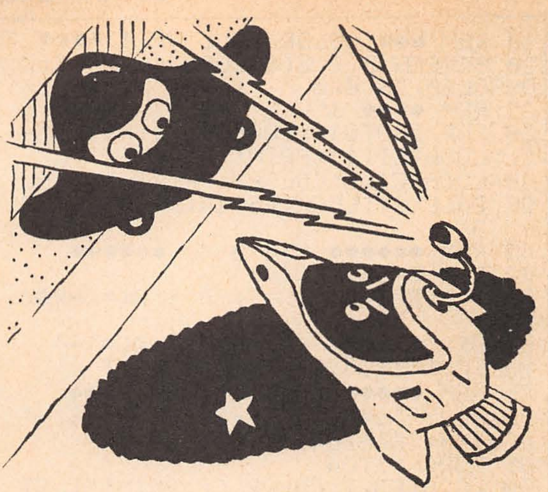
```
10 CLS:WIDTH 40:SCREEN 2:KEY OFF:CONSOLE 0,25,0,8:CLEAR,&HCEFF
20 DEFINT A-Z:DIM KA(10),KX(10),KY(10),S(8):FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
30 COLOR=(2,3,6):COLOR=(5,2,0):GOSUB 670:GOSUB 810
40 S(1)=63:S(2)=63:S(3)=66:S(4)=59:S(5)=65:S(6)=65:S(7)=68:S(8)=61
50 CC=0:TS=3:W=&HCF2B:MEN=1:SC=0
60 GOSUB 430
70 ' Main
80 FOR K=1 TO KG:CC=CC+1+(CC>7)*8:SOUND S(CC),2:IF STRIG(0)=-1 THEN 360
90 TI=TI-1:LOCATE 31,1:PRINT USING"####";TI;:IF TI=0 THEN 610
100 A=STICK(0):X1=X+(A=7)*2-(A=3)*2:Y1=Y+(A=1)*2-(A=5)*2
110 P=POINT(X1*8+9,Y1*8+9)
120 X2=X1-(A=7)*(X1>6)*2+(A=3)*(X1<32)*2:Y2=Y1-(A=1)*(Y1>4)*2+(A=5)*(Y1<20)*2
130 IF(P=3)*(POINT(X2*8+9,Y2*8+9)=0)THEN C=&HC120:V=&H8000+X1*8+Y1*320:CALL W(V,
C):V=&H8000+X2*8+Y2*320:CALL W(V,C)
140 P=POINT(X1*8+9,Y1*8+9):IF(P=1)+(P=3)+(P=5)+(P=7)THEN 170
150 V=&H8000+X*8+Y*320:C=&HC000:CALL W(V,C)
160 X=X1:Y=Y1:V=&H8000+X*8+Y*320:CALL W(V,C)
170 IF KA(K)=0 THEN 230 ELSE GOSUB 250:P=POINT(X1*8+9,Y1*8+9):IF P=0 THEN 210
180 GOSUB 580
190 KA(K)=KA(K)+1+(KA(K)>3)*4:GOSUB 250:GOSUB 580:IF P<>0 THEN KA(K)=KA(K)+2+(KA
(K)>2)*4 ELSE 210
200 GOSUB 250:GOSUB 580:IF P<>0 THEN KA(K)=KA(K)+3+(KA(K)>1)*4:GOSUB 250
210 V=&H8000+KX(K)*8+KY(K)*320:C=&HC180:CALL W(V,C)
220 KX(K)=X1:KY(K)=Y1:V=&H8000+X1*8+Y1*320:CALL W(V,C)
230 NEXT:GOTO 80
240 ' Kage move
250 X1=KX(K)+(KA(K)=4)*2-(KA(K)=2)*2:Y1=KY(K)+(KA(K)=1)*2-(KA(K)=3)*2:RETURN
260 ' Kage out
270 FOR I=60 TO 30 STEP -1:SOUND I,1:V=&H8000+KX(K)*8+KY(K)*320:C=&HC180
280 CALL W(V,C):NEXT:KA(K)=0:KA=KA-1:SC=SC+100:GOSUB 410
290 IF KA>0 THEN RETURN ELSE COLOR 3
300 MEN=MEN+1:PLAY"S2M1":FOR I=0 TO 2:FOR J=60 TO 30 STEP -1:SOUND J,1:NEXT J,I
310 LINE(80,96)-(231,127),0,BF:LOCATE 10,12:PRINT"You Clear Stage ";MEN-1
320 TI=INT(TI/10)*10:FOR I=TI TO 0 STEP -10:COLOR 5:LOCATE 15,13
330 PRINT USING"BONUS=###";I:SC=SC+10:GOSUB 410:SOUND 60,2:NEXT
340 LOCATE 12,15:COLOR 2:PRINT"Play Next Stage":FOR I=0 TO 5000:NEXT:RETURN 60
350 ' Tsgumi out
360 COLOR 2:LOCATE 12,15:PRINT"ワーン 、 カゲ ノ バカー !! "
370 PLAY"s6m10o6bbbfdc","s7m2o5bbbfdc","s2m50o4bbbfdc
380 FOR I=0 TO 80:C=&HC000:V=&H8000+X*8+Y*320:CALL W(V,C):NEXT:FOR I=0 TO 5000
390 NEXT:TS=TS-1:IF TS=0 THEN 610 ELSE 60
400 ' Score
410 LOCATE 11,1:COLOR 7:PRINT USING"#######";SC;:COLOR 6:RETURN
420 ' Display
430 CLS:C=&HC060:KA=0:FOR I=3 TO 36 STEP 2:V=&H8000+I*8+640:CALL W(V,C)
440 V=&H8000+I*8+320*22:CALL W(V,C):NEXT:TI=1000:FOR I=4 TO 20 STEP 2
450 V=&H8000+24+I*320:CALL W(V,C):V=V+32*8:CALL W(V,C):NEXT
460 IF MEN=1 THEN RESTORE 1130 ELSE IF MEN=2 THEN RESTORE 1180 ELSE IF MEN=3 THE
N RESTORE 1220 ELSE RESTORE 1260
470 COLOR 2:LOCATE 9,0:PRINT"♥♥ ";:COLOR 5:PRINT"ツグミサン ガンバル !!";:COLOR 2:PRIN
T" ♥♥
480 LOCATE 3,1:COLOR 7:PRINT USING"[ SCORE ####### ]";SC
490 LOCATE 22,1:COLOR 6:PRINT"[ TIME : 1000 ]";:FOR I=4 TO 20 STEP 2
500 READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$):B$=MID$(A$,J,1):V=24+J*16+I*320+&H8000
510 IF B$="1"THEN C=&HC060:CALL W(V,C)
520 IF B$="2"THEN C=&HC0C0:CALL W(V,C)
530 IF B$="3"THEN C=&HC120:CALL W(V,C)
540 IF B$="T"THEN C=&HC000:CALL W(V,C):X=J*2+3:Y=I
550 A=INSTR(1,"ABCD",B$):IF A<>0 THEN C=&HC180:CALL W(V,C):KA=KA+1:KA(KA)=A:KX(K
A)=J*2+3:KY(KA)=I
560 NEXT:NEXT:KG=KA:LOCATE 28,24:COLOR 3:PRINT"By Y.Dan";:COLOR 6:RETURN
570 ' Check
580 P=POINT(X1*8+9,Y1*8+9):IF P=2 THEN RETURN 360
590 IF P=7 THEN GOSUB 270:RETURN 230 ELSE RETURN
600 ' Game over
610 PLAY"S6M5O5L4BAFEDCC","S4M8O5L4AFEDCO4BO5C":LINE(80,96)-(231,127),0,BF
620 LOCATE 10,12:COLOR 5:PRINT"G A M E  O V E R !!";
630 LOCATE 10,15:COLOR 2:PRINT"PLAY AGAIN ? (Y/N) ";
640 A$=INKEY$:IF(A$="Y")+(A$="y")THEN 50 ELSE IF(A$="N")+(A$="n")THEN END
650 GOTO 640
660 ' Poke ; ツグミサン ガンバル !! By Y.Dan 1985年5月28日 No.6
670 Z=&HCF20:SUM=0:FOR I=1 TO 10:FOR J=0 TO 15:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
680 SUM=SUM+A:POKE Z,A:Z=Z+1:NEXT:NEXT
690 IF SUM<>&H4896 THEN BEEP:PRINT" Sum Error":STOP ELSE RETURN
700 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,E5,C5,D5,F3,D5
710 DATA 5E,23,56,EB,D1,E5,1A,6F,13,1A,67,EB,E1,EB,D5,06
720 DATA 44,CD,9B,CF,06,44,CD,9B,CF,EB,D5,11,30,01,19,D1
730 DATA EB,06,44,CD,9B,CF,06,44,CD,9B,CF,D1,D5,06,22,CD
740 DATA 9B,CF,06,22,CD,9B,CF,EB,D5,11,30,01,19,D1,EB,06
750 DATA 22,CD,9B,CF,06,22,CD,9B,CF,D1,06,11,CD,9B,CF,06
760 DATA 11,CD,9B,CF,EB,D5,11,30,01,19,D1,EB,06,11,CD,9B
770 DATA CF,06,11,CD,9B,CF,FB,D1,C1,E1,C9,3E,06,D3,3C,78
780 DATA D3,0C,3E,03,D3,0F,3E,08,D3,0D,06,08,7E,EB,4E,EB
790 DATA A9,12,23,13,10,F6,3E,02,D3,0F,AF,D3,3C,C9,00,00
800 ' Character data
810 RESTORE 830:Z=&HC000:FOR I=0 TO 29:FOR J=0 TO 15:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
820 POKE Z,A:Z=Z+1:NEXT:NEXT:RETURN
830 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
840 DATA 00,00,00,02,07,00,00,00,00,00,00,30,F8,00,00,00
850 DATA 00,00,00,00,05,05,07,03,00,00,00,00,50,50,E0,E0
860 DATA 01,03,03,01,00,03,03,07,E0,F0,F0,C0,00,30,30,70
870 DATA 00,03,05,06,00,00,00,00,E0,70,B0,20,20,10,00
880 DATA 01,03,03,00,00,00,00,07,E0,90,10,00,00,00,00,60
890 DATA 00,00,02,15,6A,DD,36,BF,00,00,A0,58,AE,5A,E5,7E
900 DATA 77,DD,D5,FF,F7,DD,D5,FF,F7,DD,D5,FF,F7,DD,D5,FF
910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
920 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
930 DATA 00,00,00,00,00,08,14,3E,00,00,00,00,00,00,14,3E
940 DATA 36,DD,D5,3E,36,DD,D5,3E,36,DD,D5,3E,36,DD,D5,3E
950 DATA 03,07,3F,7F,44,55,45,5D,C0,E0,FC,FE,4E,5E,5E,5E
960 DATA 5C,7F,6C,6D,6D,6D,6C,7F,46,FE,46,DE,C6,DE,46,FE
970 DATA 02,04,3C,7E,44,40,40,4C,40,20,2C,6E,4E,4E,4E,4E
980 DATA 4C,7F,6C,64,64,64,64,76,46,E6,46,46,C6,C6,46,66
990 DATA 03,07,3F,7F,7F,6A,7A,6E,C0,E0,EC,EE,EE,EE,EE,EE
1000 DATA 6F,7F,7F,76,76,76,77,76,FE,E6,FE,66,FE,E6,FE,46
1010 DATA 01,07,0F,1C,3E,37,33,37,80,E0,F0,38,7C,EC,CC,EC
1020 DATA 3E,1C,0F,07,03,03,05,0A,7C,38,F0,E0,C0,C0,E0,F0
1030 DATA 01,00,08,1F,0F,2F,2F,2F,80,00,10,F8,F0,F4,F4,F4
1040 DATA 0F,1F,08,00,03,00,00,00,F0,F8,10,00,C0,00,00,00
1050 DATA 00,07,07,0F,3F,1E,1C,1E,00,E0,E0,F0,FC,78,38,78
1060 DATA 3F,0F,07,07,00,00,00,00,FC,F0,E0,E0,00,00,00,00
1070 DATA 01,07,07,02,00,00,18,00,C0,F0,F8,38,18,18,10,00
1080 DATA 01,03,03,02,03,03,00,00,80,90,30,30,F0,F0,00,00
1090 DATA 00,00,00,04,00,06,1F,01,00,00,00,20,20,E0,E0
1100 DATA 00,00,00,01,00,00,03,00,00,00,C0,00,00,30,00
1110 DATA 01,07,07,03,07,01,18,00,C0,F0,F8,F8,D8,D8,10,00
1120 DATA 00,00,00,00,00,03,00,03,60,60,C0,00,70,F0,00,30
1130 ' STAGE 1
1140 DATA"T0000001000000","01101101001033","011000030000000
1150 DATA"00000111011133","01110111011200","011101110111100
1160 DATA"01110111000110","A1110111000000","000003B00111111
1170 ' STAGE 2
1180 DATA"00001000000000","00011110000110","003000300001100
1190 DATA"03303311300000","00000012000333","003000110010T0
1200 DATA"01010103001000","01A10100101000","00300101001100D
1210 ' STAGE 3
1220 DATA"0033300333000T","00003303000330","003003303000330
1230 DATA"00033003003300","03330300330003","003000330003030
1240 DATA"B0003302030303B","00330030330303","330C03000003330
1250 ' STAGE 4
1260 DATA"0030303T303030","01010101010101","003030303030300
1270 DATA"01010100010101","00303032303030","010101000101010
1280 DATA"00303030303030","01010101010101","A0303030303030A
```

★僕の弟は，ウーロン茶を紅茶とまちがえて砂糖と牛乳を入れて飲んでしまった問題児です。（埼玉県浦和市・辰田政之13才）……【影：ウーロン茶も紅茶だろ。つぐ美：だめですよ，そんなこと人前で言っちゃ。編：もう遅い！】

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード1,ページ2)

COLOR BALL (カラーボール)

手島　毅



ストーリー

2010年，宇宙人の襲来のために火星の防衛網が突破された。事態を重んじた地球防衛軍は，通信衛星の最期の画像をもとに研究した結果，敵のバリアはパターンがいくつもあるようで，それにあったミサイルでないと命中しないことがわかった。

さっそく，防衛軍科学班は，宇宙兵器“COLOR BALL”の製作を開始した。

試作品の第3号が完成したころ，突然，防衛軍本部のサイレンがなり，第2次けいかい態勢のランプが点滅していた……。

HOW TO PLAY

あなたは宇宙兵器「COLOR BALL」を操作して，敵の宇宙船を攻撃してください。

使用キーは，

↑（上に移動），←（色の変化）

↓（下に移動），→（ミサイル発射）

敵の宇宙船は，動きながらバリアの色を変えてくるので，COLOR BALLの色を合わせてミサイルを発射してください。

敵の宇宙船がCOLOR BALLのところまできたらやられてしまいます。3機やられるとゲーム・オーバーです。なお，300点と500点で敵の動くスピードが速くなります。

改　造

自分も敵も動くハンイが限られているので，敵の出現場所は乱数にしたり，自分は，1マスごとに動けるようにしたらいいのではないでしょうか。

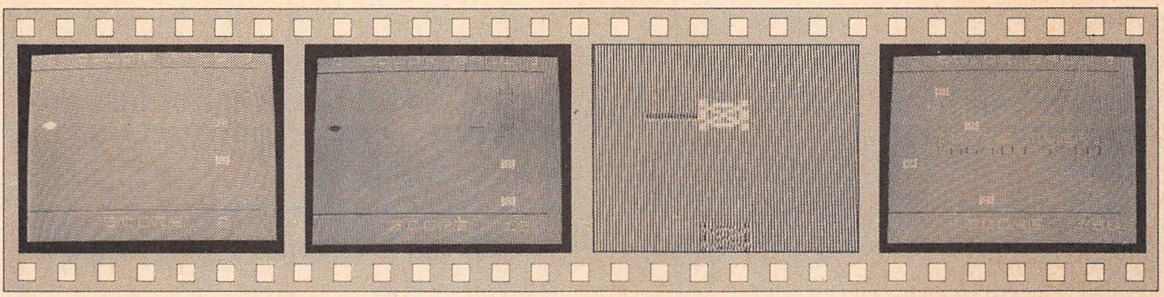
《第1表》主な変数表

変数	内容
EX( )	…敵のX座標
EC( )	…敵の色
Y	…自分のY座標
B	…自分の色
N	…残りの数
SP	…敵のスピード

CHECKER FLAG

Dr.D：色を合わせながら，ボールを発射するゲームか。

編：動きに，もう少し変化がほしいですね。



《写真1》右から敵が攻めてきますよ

《写真2》3色に変化する敵に3色のミサイルで

《写真3》ちがう色のミサイルでは破壊できない

《写真4》敵に3機やられるとゲーム・オーバー

★授業中，ベーマガを読んで先生に見つかり，父に叱られた。「バカタレ，見つからんように見ろ。」（宮崎市・沼田雄一郎14才）……【編：さすが！理解のあるお父さんですね。影：沼田家に，ベーマガ一家で賞を与えよう。】

COLOR BALLのプログラム・リスト

```
10 REM ●●● COLOR BALL V2.1 ●●●●
20 SCREEN 3,2,2:COLOR4,1,1:CLS:C
ONSOLE0,16,0,0
25 REM ●●●● ぷりんと しーあーるてい ●●●●
30 FOR I=0TO14:LOCATEI,1:PRINT"━
";:LOCATEI,13:PRINT"━";:NEXT
40 LOCATE1,0:COLOR3:PRINT "[ COL
OR BALL ]":LOCATE5,14:PRINT"SCOR
E  0"
45 REM ●●●●●● しょき せってい ●●●●●●
47 DIM EX(4),EC(4)
50 Y=6:B=2:S=0:N=3:SP=8:A$=CHR$(
29)
60 B$="●":C$="○"+A$+"X":D$="━"
70 FORT=1TO4:EX(T)=14:NEXTT
75 REM ●●●●● すたーと (START) ●●●
80 PLAY "o4d16d+16e8r64g16c16","
o6d16d+16e8r64g16c16"
85 FORCF=1TO4
90 LOCATE3,7:COLOR CF:PRINT"[ ST
ART ]":FORTI=1TO150:NEXTTI,CF
95 LOCATE3,7:COLOR1:PRINT"[  STAR
T ]":LOCATE1,6:COLOR B:PRINTB$
100 REM ●●●●● KEY すきゃん ●●●●●●●
110 A=STICK(0)
120 IF A=7 THEN GOSUB 300
130 IF A=3 THEN GOSUB 500
140 IF A=1ORA=5 THEN GOSUB 700
150 R=INT(RND(1)*SP):IFR=0THEN G
OSUB900
160 GOTO 110
300 REM ●●●●● いろ へんかん ●●●●●
310 B=B+1:IF B>4 THEN B=2
320 LOCATE1,Y:COLOR B:PRINT B$:R
ETURN
500 REM ●●●●● みさいる ●●●●●
505 K=Y/3
510 FOR M=2 TO 14
520 LOCATE M,Y:COLOR B:PRINTD$:P
LAY "o4c16","o5c16"
525 IFM=EX(K)ANDB=EC(K)THEN1500
530 LOCATEM,Y:COLOR 1:PRINT D$
540 NEXT M:RETURN
700 REM ●●●● じぶん うごく ●●●●
710 IF A=1ANDY<4ORA=5ANDY>11THEN
RETURN
720 LOCATE1,Y:COLOR1:PRINTB$:IFA
=5THEN 740
730 Y=Y-3:LOCATE1,Y:COLORB:PRINT
B$:RETURN
740 Y=Y+3:LOCATE1,Y:COLORB:PRINT
B$:RETURN
900 REM ●●●● てき うごく ●●●●
910 FOR T=1 TO 4
920 EC(T)=INT(RND(1)*3)+2
930 LOCATEEX(T),T*3:COLOR1:PRINT
C$:EX(T)=EX(T)-1:PLAY "o2c16","o
1c16"
940 LOCATEEX(T),T*3:COLOREC(T):P
RINTC$
950 IF EX(T)=1 THEN 1700
960 NEXT T:RETURN
1500 REM ●●●● あたり !! ●●●●
1510 PLAY"l64o7cdcg","l64o2cdcg"

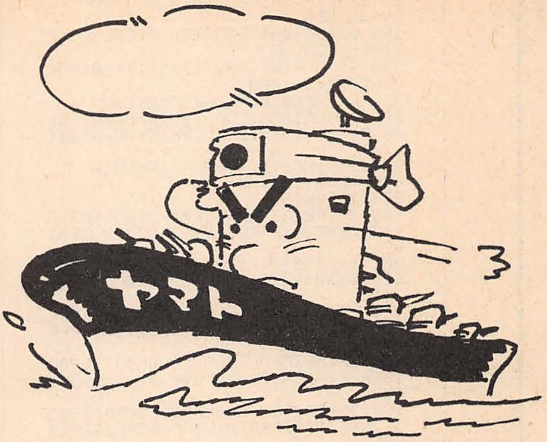
1520 LOCATEM,Y:PRINT"●":LOCATE11
,14:COLOR1:PRINTS:S=S+10:LOCATE1
1,14
1530 COLOR 3:PRINT S
1540 LOCATEM,Y:COLOR1:PRINT"●":L
OCATEM,Y:PRINTC$:LOCATEM,Y:PRINT
D$
1544 IF S>300 THEN SP=6
1546 IF S>500 THEN SP=4
1550 EX(K)=14:EC(K)=1:GOTO 100
1700 REM ●●●● やられた ●●●●
1710 N=N-1:IF N=0 THEN 2000
1720 PLAY"o3c16e16","o5g16c16"
1730 LINE(0,24)-(255,154),1,BF
1740 LOCATE3,7:COLOR 4:PRINT"[ あ
と";N;"にん。]":FORI=1TO300:NEXTI
1750 LOCATE3,7:COLOR 1:PRINT"[ あ
と";N;"にん。]"
1760 Y=6:GOTO 70
2000 REM ●●●● おしまい ●●●●●
2010 LOCATE3,7:COLOR 3:PRINT"[GA
ME OVER]"
2020 FORU=1TO10:PLAY "o4c32e32":
NEXTU
2030 LOCATE3,8:COLOR 4:PRINT "[A
GAIN Y/N]"
2040 RE$=INKEY$
2050 IF RE$="y" THEN RUN
2060 IF RE$<>"n" THEN 2040
2070 SCREEN 1,1,1:CLS:LOCATE6,6:
PRINT "See you again !"
```


★7月号で，ハドソンはデゼニを1週間で作ったというが，1週間で解ける人は何人いるかな？（広島県福山市・メトロクロスII 12才）……【影：私は1日でとけたぞ。編：えっ！ウソでしょう。影：パッケージの封がとけたの。】

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード1，ページ2)

戦艦ヤマト

橋本　直幸



✻内　容

戦艦ヤマトで，せんすい艦の攻撃をよけつつ，敵を爆破するゲームです。

画面下に地図があります。これで，左右の画面の外のようすがわかります。

✻操作方法

カーソル・キーでヤマトを左右に動かし，スペース・キーでミサイルを発射してください。ミサイルは進行方向にでます。ミサイルの連続発射もできますが，3秒ぐらい，つぎのミサイルは撃てなくなります。

CHECKER FLAG

編：どっかで見たようなゲームですね。でも，速いですよ。

影：なんで戦艦ヤマトがせんすい艦たいじをしなきゃいけないんだ，ミサイルじゃなく，爆雷ではないか。

編：プログラムはほとんどマシン語で組んでいますね。たいしたものです。

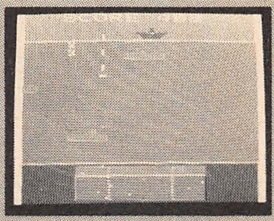
戦艦ヤマトのプログラム・リスト

```
1 CLEAR80,&HD8F0:SCREEN1,2,2:SCR
EEN3,2,2:CONSOLE0,16,0,0:COLOR2,
1,1
2 CLS:LOCATE4,1:PRINT"    ﾔﾏﾄ
"
3 PRINT"Gameのせつめい":COLOR3:PRINT"
        ｻﾌﾞﾏﾘﾝの   ";
4 PRINT"    こうげきをさけつつ、":PRINT"てき
をばくはするGameです"
5 COLOR2:PRINT"Use key":COLOR3:L
INE(0,25)-(255,26),3,B
6 PRINT" みぎーーーみぎやじるし":LINE(0,
9)-(255,8),4,B
7 PRINT"ひだりーーーひだりやじるし";
8 PRINT"ﾐｻｲﾙーーーSpacekey":COLOR2:
PRINT"'Hit Space key'":GOSUB1000

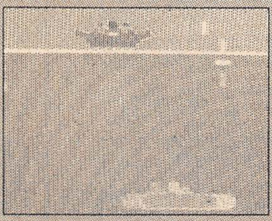
9 COLOR 4:PRINT :PRINT" by HASEI
MOTO   "
10 IFINKEY$<>" "GOTO10
11 GOSUB960:SCREEN1,1,1:COLOR1,1
,1:CONSOLE0,16,0,0:CLS
12 LOCATE3,8:INPUT"Joystick があ
りますか (y/n)";A$:N=-("y"=A$)
13 SCREEN3,2,2:LOCATE4,6:PRINT"
YAMATO ":V=1:POKE&HDFE1,N
14 LOCATE1,8:PRINT"しばらく おまちくださ
い !":GOSUB900
16 SC=0:POKE&HDFFE,0:N=PEEK(&HDF
E1)
28 FORA=0TO31:POKE&HDF21+A,0:NEX
T:POKE&HDFFD,0:GOSUB960
29 FORA=0TO5:POKE&HDF81+A,0:NEXT
:POKE&HDF20,13
30 FORA=0TO6:POKE&HDF00+A,0:NEXT
:SCREEN3,2,2
50 B=STICK(N):POKE&HDFFF,B:IFB=3
THENV=1
51 IFB=7THENV=255
52 A=STRIG(N):POKE&HDFFC,0:IFA=1
THENPOKE&HDFFC,V
55 EXEC&HDEEF:A=&HE5C0+PEEK(&HDF
20):IFPEEK(&HDFA0)=1THENSTOP
56 Z=PEEK(A)+PEEK(A+1)+PEEK(A+2)
+PEEK(A+3)+PEEK(A+4)
57 IFZ<>0THEN600
```



《写真1》ゲームの説明画面。スペースで始まる



《写真2》敵せんすい艦を爆破するのだ



《写真3》ミサイルを発射した戦艦ヤマト



《写真4》敵の攻撃を1発でもくらうとホラ……

★ことわざ：Dr. と髪の毛。意味：これから先，縁のないこと。(兵庫県加西市・ペープマットで背中をやけどしたアホな男の子。15才)……【編：おっと，これは新シリーズですか？影：ペンネームのほうがギャグだな，これは。】

```
66 IFPEEK(&HDFE0)THENGOSUB100
99 GOTO50
100 GOSUB1000:LOCATE6,0:COLOR1:P
RINTSC:COLOR2
110 SC=SC+INT(RND(1)*5+1)*10:POK
E&HDFFE,SC/200
120 LOCATE8,0:PRINTSC:RETURN
600 GOSUB1050:LOCATE3,6:PRINT"Ga
me Over":LOCATE2,8:PRINT"Replay(
y/n)"
610 A$=INKEY$:IFA$="y"THEN16
620 IFA$="n"THENNEW
630 GOTO610
900 DATA010600AF32E0DF2100DF097E
110700B720183E0177197EB720093E01
7719
901 DATA3E3F771853AF7719AF77184C
3E02B9301E3E06B928083A15DFB7283C
1811
902 DATA3A15DFB72806AF3215DF182E
3E013215DF197EB720043E0118023EFF
195E
903 DATA83FEFF20092100DF09110700
18AAFE4020092100DF09110700189D77
CD72
904 DATAD978B1CA96DA0BC3F7D83E05
3216DF210EDF093A16DF5E83FE14DA49
DAFE
905 DATA32D249DAD6135F1600612E00
29D51100E719D119545D2107DF097E62
6B11
906 DATA2000B7C256DA3A16DFFE05CA
49DAFEFF284CFE01285DFE04282CB728
70FE
907 DATA0328163EAA771977193EA277
193EA877193E8077CD1FDC18473E0A77
1977
908 DATA197719773E0219771838D511
A00019D13E0277AF1977197719771977
3E02
909 DATA19771847D511A00019D13EAA
77197719771977197718323EAA77
1977
910 DATA19771977197719AF77197719
77197719771818D511A00019D13E
8077
911 DATAAF19771977197719773E8019
7718003A16DF3DFEFEC83216DFC377D9
3A16
912 DATADFFEFF28ECFE0528A1FE0128
22FE04CAEAD9B728C4FE0328A63EAA77
1977
913 DATA193E8A77193E2A77193E0277
CD1FDC189B3EA0771977197719773E80
1977
914 DATA188C0106001151002108F73E
AA772377237723772377237723772377
2377
915 DATA237723772377237723772377
237778B128040B1918D70106002148F9
E521
916 DATA0EDF097EE1110000FE043805
D6041C18F7E519CDF4DAE178B1282411
6000
917 DATAB7ED520B18DAB720043E6A18
12FE0120043E9A180AFE0220043EA618
023E
918 DATAA977C93A20DF5F1600011C00
2120E419110D00AF7723772377237723
7709
919 DATA1B7AB3280218EE0E003AFFDF
2120DF46FE03200978FE1630040E0118
0BFE
920 DATA07200778FE0638020EFF7E81
77011C005F16002120E41923233E3C77
2323
921 DATA09233E0377233E3C77233EC0
772309233E0377233EFF77233EC07723
0923
922 DATA233E3C772323093E0C772377
233EFF77233E30772377093E0F77233E
3C77
923 DATA233EFF77233E3C77233EF077
093EFF772377233ED777233EFF772377
093E
924 DATA0F77233EFF7723772377233E
F077093E0377233EFF7723772377233E
C077
925 DATA09233EFF7723772377230923
3EFF77237723772309233E3F77233EFF
7723
926 DATA3EFC772309233E3F77233EFF
77233EFC77233AFBDFB720063E0132FB
DFC9
927 DATAAF32FBDFC9C5E5D5F5505901
1F002121DF097EB7280778B1282E0B18
F1ED
928 DATA5F573AFEDFBA300218201600
7B07C6052161DF0977210EDF197ED611
2141
929 DATADF0977112000B7ED523E0177
F1D1E1C1C9011F003AA1DFFE01D0AF32
A0DF
930 DATA2121DF097EB7284A11200019
7E19666F3EAA19D51100E219D1771977
1977
931 DATA197777197719772161DF097E
3D77F52141DF097E19666FD51100E219
D1F1
932 DATAFE032818193E66771977193E
9A771977193E6677197778B1C80B18A4
B7ED
933 DATA52B7ED523E0177193E407719
3E0477197EF5193E4077193E0177193E
2077
934 DATA3E4477193E0177193E14773E
0132A0DFF1B728C63E0132FDDF18BF01
1F00
935 DATA3AA1DF3CFE033801AF32A1DF
2121DF097EB72837114000197EFE0430
2EAF
936 DATAB7ED5277112000197E19666F
B7ED52B7ED52D51100E219D1AF771977
1977
937 DATA191977197719777719771977
32A0DF78B1C80B18BB3AFCDFB7C80105
0021
938 DATA81DF097EB720253AFCDF7721
87DF09AF77218DDF093A20DF5F3AFCDF
FE01
939 DATA20023E0583773E022193DF09
77C978B1C80B18CD0105002181DF097E
B7CA
940 DATA7ADE2187DF091EAA7EFE0430
021E007B2193DF095E218DDF096E6311
2000
941 DATAD51100E219D1197719771977
1977197719772187DF091106007E3C77
FE04
942 DATA385D19197E3C77FE132009AF
2181DF0977C37ADE5F218DDF096E6311
2000
943 DATAE52193DF097EE1E601FE0128
18D51100E219D11919193E5677197719
1919
944 DATA7EFEAA2064185BD51100E219
D1193E9A771977197719771977197719
7EFE
945 DATAAA2048183FFE0328322181DF
095ED5110C0019D17E83772193DF095E
218D
946 DATADF096E63112000D51100E219
D1193E10771977197719771977197718
0921
947 DATA93DF097E3C7718C578B1C80B
C399DDAFC52181DF09772193DF097ED6
05B7
948 DATA1F4F06003E043216DF210EDF
093A16DF5E83FE14382EFE32302AD613
5F16
949 DATA00612E0029D51100E719D119
1120003EAA7719771977197719771977
1977
950 DATA1977197719773A16DF3D
FEFF200E2100DF09AF773E0132E0DFC1
1890
951 DATA3216DF18AACD07DDCDF0D8CD
67DCCD5BDDCD96DDC9
952 Z=&HD8F0:FORA=0TO51:READA$:F
ORB=1TOLEN(A$)STEP2
953 POKEZ,VAL("&H"+MID$(A$,B,2))
:Z=Z+1:NEXTB,A:RETURN
960 SCREEN1,1,1:CLS:SCREEN2,2,1:
SCREEN3,2,1:COLOR2,3,1:CLS
965 LINE(0,31)-(255,31),2:PAINT(
0,0),1,2:LINE(0,152)-(255,152),2

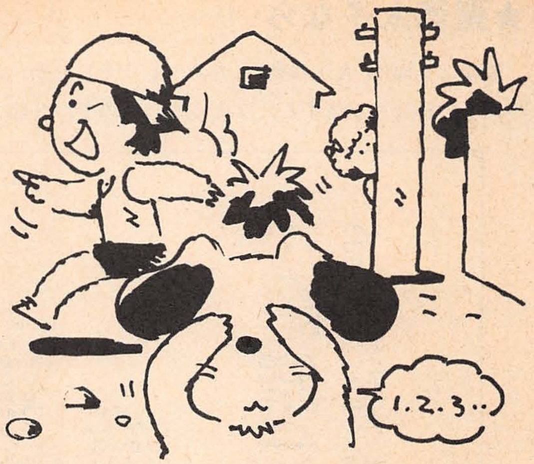
970 PAINT(255,198),4,2:LINE(0,0)
-(7,197),3,BF
975 LINE(248,0)-(255,197),3,BF:F
ORA=0TO15:POKE&HE000+A*32,142
980 POKE&HE01F+A*32,142:NEXT:LIN
E(64,156)-(191,163),1,BF
981 LINE(64,164)-(191,164),2
982 LINE(64,165)-(191,188),3,BF:
FORA=0TO10:PSET(97,157+A*3),2
985 PSET(158,157+A*3),2:NEXT:LOC
ATE3,0:PRINT"SCORE"SC:RETURN
1000 SOUND7,0:SOUND6,1:SOUND8,31
:SOUND9,31:SOUND10,31
1010 SOUND11,0:SOUND12,11:SOUND1
3,0:SOUND0,0:SOUND1,1
1020 SOUND2,0:SOUND3,1:SOUND4,0:
SOUND5,1:RETURN
1050 SOUND7,0:SOUND6,31
1060 SOUND11,11:SOUND12,9:SOUND0
,255:SOUND1,15:SOUND13,0
1070 SOUND2,255:SOUND3,15:SOUND4
,255:SOUND5,15:FORA=0TO99:NEXT
1090 SOUND11,9:SOUND12,61:SOUND1
3,0:RETURN
```

★さからうのが好きな僕は，ハガキは７月号，切手は60円，名前まで反対…。（埼玉県岩槻市・**祐圭塚大11才**）……【**影**：さからって20円も多く切手代にするなら，その分ためて，私にごちそうでもしたら？**編**：自分中心の考え！】

PC-6001mkII/6601/SR用
(モード5，ページ4)

かくれんぼ

水谷　嘉宏



★草むらで……

草むらがいくつか見えますが，どこかにA君，B君，C君の3人がかくれています。中央の黄色のD君があなた（オニ）です。

さて，しばらくすると，この3人が草むらから姿を見せ別の草むらに移ります。よく見ておいてください。3人ともかくれたらピッと音がします。さあ，あなたの番です。カーソル・キーでD君をここぞと思う草むらに動かし，ABCの順に見つけてください。順番がちがったり，誰もいないところに行ったら〝しっぱい〟と表示され，やり直しです。

成功したらD君はかくれる役になるので，1人増え，E君がオニとなって第2面です。

第3面まで終われば完成(Game Over)／

CHECKER FLAG

編：神経すい弱の変形ですね。

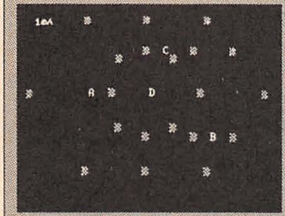
Dr.D：こういうゲームは影君はにが手だな。

影：リストは短いし，IF文も少なく論理式をうまく使っていて，けっこう。ただ，配列変数の使いかたがいまいちだよ。

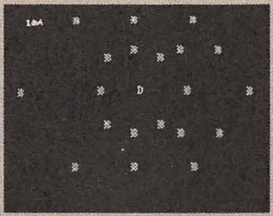
一同：ビックリ／

《第1表》変数表

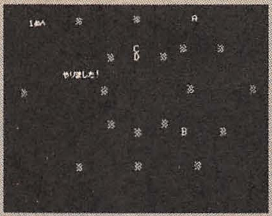
主な変数	内　容
※なかま(0～6)	
A(6)	はじめの草むら番号
B(6)，C(6)	その座標
D(6)，E(6)	移動先の草むらの座標
M(6)，N(6)	1回ごとの移動差分
F(6)	移動終了のフラグ
※草むら	
x(19)，y(19)	座標
P(19，2)	行ける草むら番号(0～2)
Q(19，2)	その方向(0～7)
U(7)，V(7)	方向ごとの座標の移動差分
S(19)	出発点／行先に先客あり
※その他	
G，H	オニ(プレイヤー)の座標
T	成功(1)，失敗(0)のフラグ
Z	面の数



《写真1》草むらからA，B，C君が姿を現わした



《写真2》別の草むらに3人がかくれました



《写真3》さすが，D君／みごとに見つけました



《写真4》3面になるとさすがに苦しい〜

★QDと牛丼って似てますね。早くて，安くて，お手ごろで…。(郡馬県高崎市・**村上健14才**)……【**編**：これはうまい／ **影**：そう，牛丼っておいしんだよなー。**編**：そういう意味じゃない。**影**：でも，まわり寿司のほうが合ってるな。】

★聖徳太子なら……

最初は5面(7人が移動)までのつもりでしたが，六つ以上の場所を記憶するには大変難しいので，3面までにしました。われこそ聖徳太子と思う人は，410行の if Z<4 を Z<6 に変えて，挑戦してください。配列はそこまで用意してあります。

かくれんぼのプログラム・リスト

```
10 REM ------------------
20 REM   かくれんぼ(60年6月)
30 REM ------------------
40 :
100 GOTO 630:REM(しょきせってい)
110 GOTO 460:REM(ナカマのはいち)
118 :
120 REM [1] ナカマがいどう
130 K=7:COLOR 6:PLAY"o4g","o4c"
140 FOR J=0 TO 18
150 FOR I=0 TO Z+1:IF F(I)=1 THEN 220
160 M=B(I):N=C(I):B=M+M(I):C=N+N(I)
170 IF J>0 THEN POKE W+M+40*N,0
180 IF PEEK(W+B+40*C)=0 THEN 210
190 LOCATE B,C:PRINT CHR$(65+I)
200 B(I)=B:C(I)=C:GOTO 220
210 F(I)=1:K=K-1:IF K=0 THEN 240
220 NEXT I,J
228 :
230 REM [2] オニがいどう
240 PLAY"o5g","o5e","o5c"
250 FOR I=0 TO Z+1
260 S=STICK(0):IF S=0 THEN 260
270 D=G-(S=3)+(S=7):D=D-(D<0)+(D>38)
280 E=H-(S=5)+(S=1):E=E-(E<0)+(E>19)
290 K=W+D+40*E:L=PEEK(K)
300 IF L=O THEN 350
310 IF L>0 THEN 260
320 POKE W+G+40*H,0
330 COLOR 12:G=D:H=E:LOCATE G,H
340 PRINT CHR$(67+Z);:GOTO 260
350 IF D=D(I) AND E=E(I) THEN 370
360 T=0:GOTO 400
370 COLOR 6:LOCATE D,E:PLAY"ce"
380 PRINT CHR$(65+I)
390 NEXT I
398 REM(はんてい)
400 COLOR 15:LOCATE 8,7:PLAY P$(T)
410 PRINT M$(T);:Z=Z+T:IF Z<4 THEN FORI=
0TO 300:NEXT:GOTO 470
420 PRINT"おめでとう。またやりますか?(y/n)";
430 A$=INKEY$:IF A$="n" THEN END
440 IF A$<>"y"THEN 430
448 :
450 REM [3] スタートがめん
460 Z=1
470 T=1:G=20:H=9:COLOR 3
480 CLS:FOR I=0 TO 19:S(I)=0
490 POKE W+X(I)+40*Y(I),O:NEXT I
500 COLOR 15:LOCATE 1,0:PRINT Z"めん"
510 COLOR 12:LOCATE G,H:PRINT CHR$(67+Z)
```

```
520 REM [4] ナカマのいち・ゆくさき
530 FOR I=0 TO Z+1
540 J=INT(RND(1)*20)
550 R=S(J):IF (R AND 1)=1 THEN 540
560 S(J)=R+1:A(I)=J:B(I)=X(J):C(I)=Y(J)
570 K=INT(RND(1)* 3)
580 L=P(J,K):R=S(L):IF R>1 THEN 570
590 S(L)=R+2:D(I)=X(L):E(I)=Y(L):F(I)=0
600 Q=Q(J,K):M(I)=U(Q):N(I)=V(Q)
610 NEXT I:GOTO 130
618 :
620 REM [5] しょきせってい
630 OUT &H93,2
640 DIM A(6),B(6),C(6),D(6)
650 DIM E(6),F(6),M(6),N(6)
660 DIM P(19,2),Q(19,2),S(19)
670 DIM X(19),Y(19),U(7),V(7)
680 O=36:W=&H8400
690 PLAY"l24","l24","l24"
700 M$(0)="しっぱい!":P$(0)="o3ec"
710 M$(1)="やりました!":P$(1)="cego6c"
720 REM <<きむらへのルート>
730 FOR I=0 TO 19
740 READ P(I,2):P(I,0)=I+1:P(I,1)=I-1
750 NEXT I:P(0,1)=4:P(19,0)=15
760 DATA 7,9,11,13,0,14,16,0,17,1
770 DATA 18,2,19,3,5,19,6,8,10,12
780 REM <<きむらのほうこう>
790 FOR I=0 TO 19
800 READ K,Q(I,2):Q(I,0)=K
810 IF I<19 THEN Q(I+1,1)=K+4+8*(K>3)
820 NEXT I:Q(0,1)=6
830 DATA 4,1,6,3,7,5,1,6,7,2,2,5,2,4
840 DATA 3,5,5,6,6,7,6,0,7,1,7,2,1,2
850 DATA 2,1,2,4,3,0,5,2,6,4,0,6
860 REM <dx,dy>
870 FOR I=0 TO 7
880 READ U(I),V(I):NEXT I
890 DATA 0,-1,-1,-1,-1,0,-1
900 DATA 1,0,1,1,1,1,0,1,-1
910 REM <<きむらのいち>
920 FOR I=0 TO19
930 READ X,Y:X(I)=X:Y(I)=Y:NEXT I
940 DATA 15,5,15,13,23,13,27,9,23,5
950 DATA 28,0,19,0,10,0,1,9,10,18,19
960 DATA 18,28,18,32,14,37,9,32,4,26
970 DATA 4,19,4,14,9,19,14,26,14
980 SCREEN 2,2,2:CONSOLE,,0,0
990 OUT &H93,3:GOTO 110
```

★影さんカッコイィ…わ!!舌が拒絶反応をおこした!（埼玉県狭山市・Laala15才）……【**影**：おーっと，私も，顔面けいれんをおこしてしまった。**編**：それ，もしかしてごけんそん？**影**：女の子からだけ言われる言葉なもんで。】

カビラ
KABIRA

I C1613



遊びかた

タイトルが表示されたら，Ⓢキーを押すとゲームが始まります。

まず，あなたは井戸のところ（右はし）へ行って，カビラー・キラーをくんでください。そうしたらオケを持って，カビラーの上に行き，そこからカビラー・キラーをかけてカビラーをやっつけてください。カビラーのところへ行く途中，カビラー・キラーがこぼれそうになるので注意してください（オケがななめになったら，少しもどってください）。

TIMEが50になるごとに，カビラーが増えます。

そして，5匹になるとゲーム・オーバーです。また，あなたが下に落ちたり，SCOREが−10になると，やはりゲーム・オーバーです。

キー操作は，④⑥で左右に動き，スペース・キーで，カビラー・キラーをかけます。また，井戸のところでは，Ⓣ→Ⓕ→Ⓥ→Ⓑ→Ⓗ→Ⓣ…と順番に押していくと，オケが少しずつ上がってきます。なお，もたもたしていると，SCOREが減ってきますよ。

入力時の注意

350行のDATAは，必らず小文字で入れてください。

CHECKER FLAG

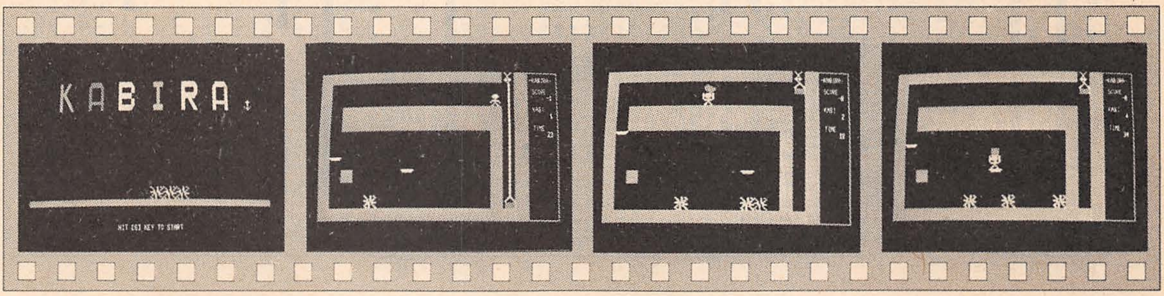
編：単純そうですが，おもしろそうなゲームですね。

Dr.D：バランスをとるゲームだな。こういうゲームは，スリルがあって楽しめる。キー操作に細心の注意をはらわなくてはいけない。プログラムは，エレベーターのところ（740〜820行）に工夫がみられるぞ。

評…いっただーきまーす(影)



by　茶柱たつや



《写真1》タイトル画面。Ⓢキーでスタート　**《写真2》まずはカビラー・キラーをくむのです**　**《写真3》オケを持って進め。おっとこぼれそう**　**《写真4》さあ，うまくやっつけられるかな？**

★父子の会話：子「父さんの会社は絶対倒産しないよ」父「どうして？」子「だって不倒産(不動産)会社だもん！」。（京都府下京区・多田雅彦14才）……【影：エライ！お父さん思いの子は，将来，私のような立派な……人になりたい。】

KABIRAのプログラム・リスト

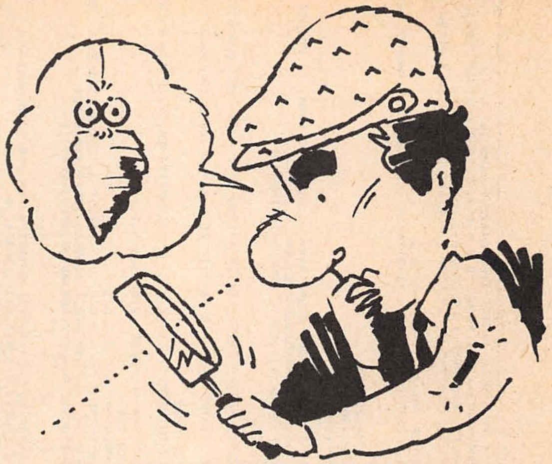
```
100 WIDTH 80,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR7,0,0:PRINT CHR$(12);
110 DEFUSR=&HE900:DEFINT A-R,T-Z
120 '■■■■■■■■ DIM ■■■■■■■■
130 DIMA%(7),B%(7),C%(7),D%(7),E%(7),F%(7),G%(7),H%(7),I%(7),J%(7),K%(7),L%(7)
140 DIM X1(7),Y1(7),KE$(5),T$(5,5)
150 '■■■■■■■■ DATA ■■■■■■■■
160 DATA 46,0E,60,3E,20,D3,40,CD,14,E9,D3,40,CD :' USR
170 DATA 14,E9,0D,C2,03,E9,C9,78,3D,C2,15,E9,C9 :' USR
180 DATA B82F,B8F7,B827,B80F,B890,B835,B895,E800:' A%
190 DATA B820,B8F7,B827,E800,B892,B835,B895,B802:' B%
200 DATA F8A9,F80C,F88F,F825,F8A4,F8F1,F830,F895:' C%
210 DATA 5880,5888,5888,E800,58F0,58FF,58FF,E800:' D%
220 DATA E800,5888,58CC,E800,58F7,587F,5837,E800:' E%
230 DATA 5880,58CC,5888,E800,5830,5877,58FF,5837:' F%
240 DATA F880,F824,F821,F884,58F0,58FF,58FF,58FF:' G%
250 DATA E800,E800,F80F,E800,E800,E800,F80F,E800:' H%
260 DATA D810,D8C2,D812,E800,D820,D8F5,D825,E800:' I%
270 DATA D810,D8C2,D812,E800,D820,D8A7,D827,E800:' J%
280 DATA F831,F833,F833,F813,E800,E800,E800,E800:' K%
290 DATA E800,D8E4,D804,E800,9820,98F4,9824,E800:' L%
300 DATA"■◢ ","■◢ ","■◣ ","■◣ ","■ ◣" :' "K"
310 DATA"◢■◣","■ ■","■ ■","■■■","■ ■" :' "A"
320 DATA"■■◣","■ ■","■■ ","■ ■","■■◤" :' "B"
330 DATA" ■ "," ■ "," ■ "," ■ "," ■ " :' "I"
340 DATA"■■◣","■ ■","■■◤","■◣ ","■ ◣" :' "R"
350 DATA t,f,v,b,h:'コノ DATA ハ カナラズ゛ コモジ゛デ゛ イレテ !:' KEY
360 '■■■■■■■■ READ & POKE ■■■■■■■■
370 FOR I=&HE900 TO &HE919:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
380 FOR I=0 TO 7:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I:A=USR( 5)
390 FOR I=0 TO 7:READ A$:B%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I:A=USR( 8)
400 FOR I=0 TO 7:READ A$:C%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I:A=USR(15)
410 FOR I=0 TO 7:READ A$:D%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I:A=USR( 4)
420 FOR I=0 TO 7:READ A$:E%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I:A=USR(20)
430 FOR I=0 TO 7:READ A$:F%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I:A=USR(18)
440 FOR I=0 TO 7:READ A$:G%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I:A=USR( 2)
450 FOR I=0 TO 7:READ A$:H%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I:A=USR( 9)
460 FOR I=0 TO 7:READ A$:I%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I:A=USR(16)
470 FOR I=0 TO 7:READ A$:J%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I:A=USR(22)
480 FOR I=0 TO 7:READ A$:K%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I:A=USR(13)
490 FOR I=0 TO 7:READ A$:L%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I:A=USR(40)
500 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 5:READ T$(I,J):NEXT J:A=USR(15):NEXT I
510 A=USR(35):FOR I=1 TO 5:READ KE$(I):NEXT I:A=USR(60):GOTO 1340
520 '■■■■■■■■ ガメン ■■■■■■■■
530 PRINT CHR$(12);
540 LINE( 0, 0)-(67,23),"■",1,BF:LINE(60, 0)-(63,24)," ",4,BF
550 LINE( 4, 2)-(63, 5)," ",1,BF:LINE( 4, 6)-( 7,21)," ",4,BF
560 LINE( 8,10)-(55,21)," ",1,BF:LINE(60,22)-(63,23),"■",4,BF
570 LINE( 8,16)-(11,17),"■",1,BF
580 PUT@A(60, 0)-(63, 1),I%:PUT@A(60,2)-(63,3),G%
590 GOSUB 1190:S=0:T=1:GOSUB 1220
600 '■■■■■■■■ LET ■■■■■■■■
610 X=40:Y=4:Q=12:T=1:E1=6:E2=12:E3=2:E4=4:YO=0:TI=0:AN=0:A1=0:S=0:EN=0
620 FOR I=1 TO 5:X1(I)=0:A=USR(25):NEXT:A=USR(80)
630 '■■■■■■■■ KABIRA ■■■■■■■■
640 FOR I=1 TO T:A=USR(20)
650 P=INT(RND(1)*2)+1:IF X1(I)=0 THEN X1(I)=28
660 VX=((P=1)-(P=2))*4:IF X1(I)+VX=8 OR X1(I)+VX=56 THEN VX=0
670 LINE(X1(I),20)-(X1(I)+3,21)," ",BF:X1(I)=X1(I)+VX
680 PUT@A(X1(I),20)-(X1(I)+3,21),C%
690 GOSUB 730:GOSUB 830
700 TI=TI+1:GOSUB 1240:IF TI=50 THEN TI=0:T=T+1:GOSUB1220:IF T>=5 THEN EN=1
710 IF EN=1 THEN 1300
720 NEXT:GOTO 630
730 '■■■■■■■■ ELEVATOR ■■■■■■■■
740 LINE(4,E1-2)-(7,E1+1)," ",BF:LINE(E2,14)-(E2+3,17)," ",BF
750 E1=E1+E3:E2=E2+E4:IF E1=6 OR E1=20 THEN E3=-E3
760 COLOR7:IF E2=12 OR E2=52 THEN E4=-E4
770 PUT@A(4,E1)-(7,E1+1),K%:PUT@A(E2,16)-(E2+3,17),K%
780 IF X=4  AND E1=6 THEN GOSUB 820:X=X+4:Y=4
790 IF X=4  AND Y=E1 THEN GOSUB 820:Y=Y+E3
800 IF Y=14 AND X>8 THEN GOSUB 820:X=E2:IF YO=1 THEN PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),A%:PUT
@A(X,Y-2)-(X+3,Y-1),D%
810 RETURN
820 LINE(X,Y-2)-(X+3,Y-1)," ",BF:RETURN
830 '■■■■■■■■ YOU ■■■■■■■■
840 IN=INP(0):IF IN=255 THEN VX=0:GOTO 870
850 VX=((IN=239)-(IN=191))*4:LINE(X,Y-2)-(X+3,Y+1)," ",BF
860 A=USR(5):P=PEEK(&HF301+(X+VX)+Y*120):IF P<>32 THEN VX=0
870 X=X+VX:IF YO=1 THEN PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),A%:GOSUB1050 ELSE PUT@A(X,Y)-(X+3,Y
+1),B%
880 IF PEEK(&HF301+X+(Y+2)*120)<>32 THEN 920
890 LINE(X,Y-2)-(X+3,Y+1)," ",BF
900 Y=Y+2:IF YO=1 THEN PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),A%:AN=0:GOSUB1050 ELSE PUT@A(X,Y)-(X
+3,Y+1),B%
910 GOTO 880
920 IF Y=20 THEN 1250
930 IF Y=4 AND X=56 AND YO=0 THEN GOSUB 960
940 IF YO=1 AND Y=14 AND INP(9)=191 THEN GOSUB 1110
950 RETURN
960 '■■■■■■■■ イト゛ ■■■■■■■■
970 FOR  J=2 TO 18 STEP 2:A=USR(J):PUT@A(60,J)-(63,J+1),H%
980 IF J MOD 4=0 THEN PUT@A(60,0)-(63,1),I% ELSE PUT@A(60,0)-(63,1),J%
990 PUT@A(60,J+2)-(63,J+3),G%:NEXT J:KA=20:L=1:L1=1
1000 IF INKEY$=KE$(L) THEN A=USR(15):L=L+1:IF L=6 THEN L=1:KA=KA-2:PUT@A(60,KA)-
(63,KA+1),G%:LINE(60,KA+2)-(63,KA+3)," ",BF:IF KA=2 THEN 1040 ELSE 1020 ELSE 102
0
1010 IF INT(RND(1)*Q)=0 THEN L1=L1+1:IF L1=6 THEN L1=1:KA=KA+2:IF KA=22 THEN KA=
20 ELSE PUT@A(60,KA)-(63,KA+1),G%:PUT@A(60,KA-2)-(63,KA-1),H%
1020 IF KA MOD 4=0 THEN PUT@A(60,0)-(63,1),J% ELSE PUT@A(60,0)-(63,1),I%
1030 A=USR(1):S=S-.03:GOSUB1220:IF S=<-10 THEN S=-10:GOSUB1220:EN=1:RETURN ELSE
1000
1040 A=USR(65):S=INT(S):GOSUB 1220:YO=1:AN=0:A1=0:RETURN
1050 '■■■■■■■■ オケ ■■■■■■■■
1060 IF Y=4 AND X=4 THEN AN=0:GOTO 1080
1070 AN=AN+(VX/4):IF AN<-1 THEN PUT@A(X,Y-2)-(X+3,Y-1),F%:GOTO 1090
1080 PUT@A(X,Y-2)-(X+3,Y-1),D%:IF AN>A1 THEN AN=1:A1=1
1090 A1=AN:IF AN<-3 THEN A=USR(25):A=USR(35):LINE(X-2,Y+1)-(X+5,Y+1),"■",4:LINE(
X,Y-2)-(X+3,Y-1)," ",BF:YO=0:A=USR(48):LINE(X-2,Y+1)-(X+5,Y+1)," ":IF X=8 AND T=
3 THEN TI=45:A=USR(100):A=USR(50):PUT@A(8,20)-(11,21),L%:S=S+50:GOSUB1220
1100 RETURN
1110 '■■■■■■■■ カケル! ■■■■■■■■
1120 A=USR(25):LINE(X+1,Y+2)-(X+2,21),"■",4,BF:FOR I5=1 TO 50:NEXT:LINE(X+1,Y+2)
-(X+2,21)," ",BF:A=USR(45)
1130 FOR I5=1 TO T:IF X1(I5)=X THEN 1150 ELSE NEXT I5
1140 YO=0:RETURN
1150 LINE(X1(I5)*2,80)-((X1(I5)+3)*2+1,87),PSET,3,BF:FOR I6=80 TO 87:LINE(X1(I5)
*2,I6)-((X1(I5)+3)*2+1,I6),PRESET:A=USR((I6-80)*5):NEXT I6
1160 A=USR(15):A=USR(7):X1(I5)=0:S=S+10:X1(T)=0:TI=0:T=T-1:YO=0:IF T=0 THEN T=1
1170 Q=Q-1:IF Q=1 THEN Q=2
1180 GOSUB 1220:RETURN
1190 '■■■■■■■■ ヒョウジ゛ ■■■■■■■■
1200 LINE(136,0)-(159,95),PSET,4,B:COLOR6
1210 LOCATE 70,3:PRINT "SCORE":LOCATE 70,6:PRINT "KABI":LOCATE 70,9:PRINT "TIME"
:LOCATE 69,1:COLOR 5:PRINT "-KABIRA-":RETURN
1220 '■■■■■■■■ SCORE etc ■■■■■■■■
1230 COLOR7:LOCATE 72, 4:PRINT USING"#####";INT(S):LOCATE75,7:PRINT T
1240 COLOR7:LOCATE 75,10:PRINT USING"##";TI:RETURN
1250 '■■■■■■■■ YOU オチタ ! ■■■■■■■■
1260 IF X>=X1(1) THEN ST=1 ELSE ST=-1
1270 FOR I=X1(1) TO X STEP ST*4:PUT@A(I,20)-(I+3,21),C%:FORJ=1TO100:NEXTJ
1280 LINE(I,20)-(I+3,21)," ",BF:A=USR(5):NEXT:PUT@A(I,20)-(I+3,21),C%
1290 EN=1:RETURN
1300 '■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■
1310 COLOR 7:LOCATE 30,12:PRINT "GAME OVER"
1320 A=USR(10):A=USR(20):A=USR(50):A=USR(90):A=USR(120)
1330 OUT81,33:WIDTH,:WAIT 4,8,255:GOTO 520
1340 '■■■■■■■■ タイトル ■■■■■■■■
1350 FOR I=1 TO 6::COLOR I:J=I:IF I=6 THEN J=2
1360 FOR K=1 TO 5:LOCATE I*10,K:PRINT T$(J,K):NEXT:A=USR(70):NEXT
1370 COLOR5:LOCATE 30,24:PRINT "HIT [S] KEY TO START";
1380 LINE(0,20)-(78,20),"■",1:PUT@A(70,4)-(73,5),L%
1390 FOR I=0 TO 70 STEP 4:PUT@A(I,18)-(I+3,19),C%
1400 FOR J=1 TO 20:IF INKEY$="s" THEN 520 ELSE NEXT
1410 LINE(I,18)-(I+3,19)," ",BF:NEXT:GOTO 1390
```

★ソックリさん：コスモ星丸を上半身だけにすると，正面から見たウーパールーパーになる。（郡馬県高崎市・秋山直樹15才）……【**編**：みんな，つくば万博に行ったかな？**影**：星丸くんがウーパールーパして待ってるぜ。】

PC-8001/mkII/8801/mk II/SR用
(N-BASIC)

ディンキー
DINKY

旦部　幸博



ストーリー

私の名はディンキーである。私は，この森のあらゆる事件を解決してきた。それでは，私がこの4次元の家 — 赤い館 — に来たわけを説明しよう。3日前のこと，森じゅうのみの虫が消えるという重大な事件が起こったのだ。森じゅうの獣や鳥も，手をつくして探しまわったのだが見つからず，どうしても私でなければというたっての希望で，捜査にのりだしたのだ。

まあ，優秀な私のことだから，もちろん犯人はすぐ見当がついた。犯人はこの家にいるなめくじお化けのギロ以外に考えられないのだよ。

えー，コホン！失礼。まあ，こういうわけで，みの虫を助けねばならんのだよ。では……。

プレイ

使用キーは，4 6 で左右移動，スペース・キーでフロア移動です。下の階へ降りるときは，ダウン・カード(⬇)のま上で，上へ昇るときはアップ・カード(⬆)のま下で，スペース・キーを押せばいいのですが，昇るときは，自分の上が二つともアップ・カードでなければいけません。このアップ・カードの連結には，※フロア・スクロールを使います。この上下移動のときギロをつぶす(重なる)と50点です。

クリア・ポイントは，上下の移動と，ギロをつぶしたときに入ります。それがラウンドごとに決まったポイントと同じになると，1階にダウン・カードが現われます。そこから降りると面クリアです。また，3面ごとに，ボーナス・ラウンドがあるので，みの虫をダウン・カードで降りるときに取ってください。ギロにつかまると当然死にます。

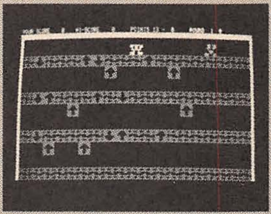
※フロア・スクロール　この家は，左右が階ごとにつながっているので，両端で移動しつづけると，階がずれてきます。

注意

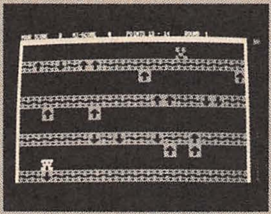
1）ギロはアップ・カード一つでも昇ってこれる。
2）ギロは途中で方向を変えない。
3）ギロが使ったカードは向きが変わる。
4）ダウン・カードのほうが優先。
5）1階にダウン・カードがでると，フロア・スクロールはできない。



《写真1》タイトル画面。キャラクタの説明など



《写真2》さあ，この事件の解決を急がねば



《写真3》1階にダウン・カードが現われたぞ



《写真4》解決できずに終わってしまうなんて…

★うちのおばあちゃんは，郷ひろみがでてくると，俊ちゃんだと言っている。(千葉市・小林 晃13才)……【影：私のおばあちゃんなんか，私をセブンだと思っている。つぐ美：おばあちゃんいるの？影：名づけてウルトラばあちゃん。】

DINKYのプログラム・リスト

```
10 REM ------------------
20 REM --    DINKY     --
30 REM ------------------
40 CLEAR 30,&HBFFF:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HC000:DIM VR(
2),A%(7),B%(7),C%(7),D%(7),E%(7),F%(7),G%(7)
50 VR(0)=&HC010:VR(1)=&HC016:VR(2)=&HC01E:HI=0
60 GOSUB 1010:GOTO 590
70 REM ---- MAIN ----
80 I=INP(0):I1=INP(9):VX=((I=239)-(I=191))*4:IF I<>255 OR I1=191 THEN GOSUB 200
 ELSE FOR I=0 TO 210-RO*10:NEXT
90 GOSUB 110:GOTO 80
100 REM ---- GIRO ----
110 IF G<>0 THEN 130 ELSE G=1:GY=INT(RND(1)*4)*6+3:GX=INT(RND(1)*2)*72+2:GV=SGN(
X-GX)*4:FOR I=0 TO 20:IF IMOD2 THEN PUT@A(GX,GY)-(GX+3,GY+1),B% ELSE PUT@A(GX,GY
)-(GX+3,GY+1),C%
120 BEEP1:BEEP0:NEXT
130 LINE(GX,GY)-(GX+3,GY+1),CHR$(0),BF:IF PEEK(GX+GY*120-3087)=&HFF AND G=1 AND
GY<>21 AND (GY<Y OR INT(RND(1)*3)) THEN PUT@A(GX,GY+2)-(GX+3,GY+3),F%:GY=GY+6:G=
2:GOTO 160
140 IF PEEK(GX+GY*120-3807)=&H7F AND G=1 AND (GY>Y OR INT(RND(1)*3)) THEN GY=GY-
6:PUT@A(GX,GY+2)-(GX+3,GY+3),E%:G=2:GOTO 160 ELSE G=1
150 GX=GX+GV:IF GX=2 OR GX=74 THEN BEEP1:GV=-GV:BEEP0
160 IF GV=4 THEN PUT@A(GX,GY)-(GX+3,GY+1),B% ELSE PUT@A(GX,GY)-(GX+3,GY+1),C%
170 IF GX=XANDGY=YTHEN 910
180 RETURN
190 REM ---- MOVE ----
200 LINE(X,Y)-(X+3,Y+1),CHR$(0),B:IF X+VX=2 THEN GOSUB 250 ELSE IF X+VX=74 THEN
GOSUB 290
210 IF I1=191 AND PEEK(X+Y*120-3087)=&HFF THEN 330
220 IF I1=191 AND PEEK(X+Y*120-3567)=&H7F AND PEEK(X+Y*120-3807)=&H7F THEN 400
230 X=X+VX:IF X=GX AND Y=GY AND G=1 THEN 910 ELSE PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),A%:RETURN
240 REM ---- SCROOL (RIGHT) ----
250 VX=0:IF TI=0 THEN RETURN ELSE FOR I=0 TO 2:POKE VR(I),&HB8:NEXT I
260 BEEP1:U=USR(Y*120-3490):U=USR(Y*120-3010):BEEP0
270 RETURN
280 REM ---- SCROOL (LEFT) ----
290 VX=0:IF TI=0 THEN RETURN ELSE FOR I=0 TO 2:POKE VR(I),&HB0:NEXT I
300 BEEP1:U=USR(Y*120-3565):U=USR(Y*120-3085):BEEP0
310 RETURN
320 REM ---- FALL ----
330 VX=0:BEEP1:Y=Y+6:BEEP0:IF X=GX AND Y=GY THEN GOSUB 480
340 IF ROMOD3<>0 THEN 370
350 IF PEEK(Y*120+X-3447)=&H30 THEN 840
360 GOTO 230
370 PO=PO+1:LOCATE 50,0:COLOR 7:PRINTUSING "##";PO:IF PO>RO*5+7 AND TI=1 THEN GO
SUB 450
380 IF Y>23 THEN 520 ELSE 230
390 REM ---- UP ----
400 BEEP1:VX=0:Y=Y-6:BEEP0:IF X=GX AND Y=GY THEN GOSUB 480
410 IF ROMOD3=0 THEN 230
420 PO=PO+1:LOCATE 50,0:COLOR 7:PRINTUSING "##";PO:IF PO>RO*5+7 AND TI=1 THEN GO
SUB 450
430 GOTO 230
440 REM ---- SCROOL STOP ----
450 TI=0:FOR I=0 TO 20:FOR J=0 TO 10:BEEP1:NEXTJ:FORJ=0TO10:BEEP0:NEXTJ,I
460 M=INT(RND(1)*14)*4+6:PUT@A(M,23)-(M+3,24),E%:RETURN
470 REM ---- GIRO DIE ----
480 BEEP1:PO=PO+1:LOCATE 50,0:COLOR 7:PRINTUSING "##";PO:IF PO>RO*5+7 AND TI<>0
THEN GOSUB 450
490 BEEP0:SC=SC+50:IF HI<SC THEN HI=SC
500 G=0:LOCATE 12,0:COLOR7:PRINTUSING"####";SC:LOCATE 29,0:PRINTUSING"####";HI:R
ETURN
510 REM ---- ROUND CLEAR ----
520 FOR I=0 TO 70
530 BEEP1:LOCATE 30,10:COLOR IMOD7+1:PRINT "R O U N D   C L E A R":BEEP0
540 IF IMOD 2=0 THEN PUT@A(GX,GY)-(GX+3,GY+1),B% ELSE PUT@A(GX,GY)-(GX+3,GY+1),C
%
550 NEXT I:FOR I=0 TO 200:NEXT
560 IF GY=9 AND GX>29 AND GX<47 AND LEN(LA$)<5 THEN LA$=LA$+"♣"
570 IF GY=21 AND ABS(X-GX)<8 THEN SC=SC+200
580 IF PO=RO*5+9 THEN SC=SC+500 ELSE SC=SC+100
590 COLOR2,0,1:PRINT CHR$(12);
600 REM --- ROUND START SET ---
610 RO=RO+1:PO=0:TI=1:B=0:X1=0
620 REM ---- CRT SET ----
630 COLOR 2,0,1:PRINT CHR$(12);
640 IF ROMOD3<>0THEN 670
650 B=1:LOCATE 28.5:COLOR 5:PRINT "B O N U S   R O U N D":LOCATE 22,10:COLOR 6:P
RINT "     ヲ タスケ ダセ !! ナオ ジカン ハ 10 ダ!!":PUT@A(22,9)-(25,10),G%
660 LOCATE 34,20:COLOR INT(RND(1)*7+1):PRINT "R E A D Y ?  [RETURN]":IF INP(1)<>
127 THEN 660 ELSE FOR I=0 TO 1000:NEXT I:COLOR 2,0,1:PRINT CHR$(12);
670 LINE(1,1)-(78,24),"■",5,B:FOR Y=5 TO 24 STEP 6:FOR X=2 TO 74 STEP 4:PUT@A(X,
Y)-(X+3,Y+1),D%:NEXT X,Y
680 FOR Y=5 TO 17 STEP 6:FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 2
690 X=INT(RND(1)*14)*4+6:P=PEEK(&HF301+X+(Y-(I=3))*120):IF P=&HFF OR P=&H7F THEN
690
700 ON I GOTO 710,720,730
710 PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),F%:GOTO 740
720 PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),E%:GOTO 740
730 PUT@A(X,Y+2)-(X+3,Y+3),F%
740 NEXT J,I,Y
750 LOCATE 0,0:COLOR7:PRINTUSING " YOUR SCORE ####    HI-SCORE ####      POINTS #
# - ##      ROUND ## &     &";SC;HI;RO*5+8;PO;RO;LA$
760 X=38:Y=3:G=0:PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),A%:IF ROMOD3<>0 THEN 80
770 REM ---- BONUS STAGE -----
780 TIME$="00:00:00":B=5
790 I=INP(0):I1=INP(9):VX=((I=239)-(I=191))*4:IF I<>255 OR I1=191 THEN GOSUB 200
800 IF X1<>0 THEN 830
810 X1=INT(RND(1)*16)*4+2:Y1=INT(RND(1)*3)*6+7:IF PEEK(X1+Y1*120-3327)<>&H0 THEN
 X1=0:GOTO 810
820 PUT@A(X1,Y1)-(X1+3,Y1+1),G%
830 LOCATE 38,0:COLOR 7:PRINTUSING"T I M E   &  &";RIGHT$(TIME$,4):IF TIME$>"00:
01:00" THEN 870 ELSE 790
840 LINE(X*2,Y*4-8)-(X*2+7,Y*4-1),PRESET,2,BF:GOSUB 230
850 B=B-1:X1=0:IF B>0 THEN 790
860 LOCATE 33,5:COLOR 3:PRINT "P A R F E C T"
870 IF B=0 THEN LOCATE 30,8:PRINT "B O N U S ..... 500 PTS.":SC=SC+500 ELSE LOCA
TE 30,8:PRINTUSING"B O N U S ..... ### PTS.";(5-B)*50:SC=SC+(5-B)*50
880 FOR I=0 TO 200:FOR J=0TO5:BEEP1:NEXT:FORJ=0TO5:BEEP0:NEXTJ,I
890 GOTO 610
900 REM ---- DEAD ----
910 FOR I=0 TO 20:BEEP1:PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),B%:BEEP0:FOR J=0 TO 5:NEXT J,I
920 FOR I=0 TO 500:NEXT I:LINE(X,Y)-(X+3,Y+1),CHR$(0),B
930 IF RIGHT$(LA$,1)="♣" THEN LA$=LEFT$(LA$+" ",LEN(LA$)-1):GOTO 750
940 COLOR 3
950 LOCATE 23,10:PRINT "[illegible]"
960 LOCATE 23,11:PRINT "[illegible]"
970 LOCATE 23,12:PRINT "[illegible]"
980 LOCATE 26,15:COLOR6:PRINT "R E P L A Y ----- [RETURN]"
990 IF INP(1)<>127 THEN 990 ELSE 1170
1000 REM ----- DATA READ -----
1010 FOR I=&HC000 TO &HC027:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
1020 FOR I=0 TO 7:READ A$:A%(I)=VAL("&HD8"+A$):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ A$:B%(I)=V
AL("&H98"+A$):NEXT
1030 FOR I=0 TO 7:READ A$:C%(I)=VAL("&H98"+A$):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ A$:D%(I)=V
AL("&H58"+A$):NEXT
1040 FOR I=0 TO 7:READ A$:E%(I)=VAL("&H58"+A$):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ A$:F%(I)=V
AL("&H58"+A$):NEXT
1050 FOR I=0 TO 7:READ A$:G%(I)=VAL("&H58"+A$):NEXT
1060 REM ---- DEMO ----
1070 COLOR5,0,1:PRINT CHR$(12);
1080 LOCATE 30,3:PRINT "[illegible]"
1090 LOCATE 30,4:PRINT "[illegible]"
1100 LOCATE 30,5:PRINT "[illegible]"
1110 FOR I=6 TO 23 STEP 17:FOR J=0 TO 76 STEP 4:PUT@A(J,I)-(J+3,I+1),D%:NEXTJ,I
1120 PUT@A(5,10)-(8,11),A%:PUT@A(7,13)-(10,14),B%:PUT@A(5,17)-(8,18),E%:PUT@A(7,
20)-(10,21),F%
1130 COLOR 7:LOCATE 5,9:PRINT "CHARACTER INFORMATION":LOCATE 10,11:PRINT ".....
DINKY(YOU)  4 - [SPACE] - 6"
1140 LOCATE 30,13:PRINT "DOWN OR UP":LOCATE 35,12:PRINT "|":COLOR5:LOCATE 12,14:
PRINT "... GIRO(ENEMY) 50 pts."
1150 COLOR 7:LOCATE 10,18:PRINT "..... DOWN CARD":LOCATE 12,21:PRINT "..... UP C
ARD"
1160 COLOR3:LOCATE 40,20:PRINT "PUSH [RETURN] KEY TO START "
1170 IF INP(1)=127 THEN RO=0:SC=0:LA$="♣♣":GOTO 610 ELSE 1170
1180 REM ---- DATA ----
1190 DATA 5E,23,56,EB,06,02,C5,E5,E5,11,30,C0,01,04,00,ED
1200 DATA B0,D1,01,48,00,ED,B0,21,30,C0,01,04,00,ED,B0,01
1210 DATA 78,00,E1,09,C1,10,DF,C9
1220 DATA E6,E2,2E,6E,DC,1F,F1,CD ,F7,05,F7,05,CC,73,C3,CC
1230 DATA 50,7F,50,7F,CC,3C,37,CC ,75,57,F5,5F,FA,AF,EA,AE
1240 DATA FF,1F,F1,FF,EF,8C,C8,FE ,7F,13,31,F7,FF,8F,F8,FF
1250 DATA FE,F1,1F,0E,30,F7,37,00
```



★ある日僕はこういう文章を書いた「ある日僕はこういう文章を書いた『ある日僕…』」いったいなんなんだ！（山口県岩国市・PCシステムハドソンする13才）……【影：こいつは何者なんだ。頭がおかしくなるぜ。ワ〜〜ッ。】

BOMB & BOB

（ボム アンド ボブ）

松本 憲彦



いきなりストーリー

ブロック会社に務めるボブ君。今日も元気に会社へ行ったが，会社には誰もいない。ただ1枚の紙が落ちていた。その紙にはこう書かれていた。

「やい，今までのうらみを今日はらしてやる。10の部屋にバクダンを置いといた。どうなるか後は知らん。勝手にしてくれ，ハハハ…… JOHNより」

何と無責任な，と思いながら中へ入ると大きなバクダンが……。

ゲームの説明

このゲームはパズル・ゲームで，操作は1235でボブ君を動かし，バクダンを右下の穴へ押してください。バクダンは引力で下に落ちていきます。

緑色のブロックは，ボブの右下にあればXを，左下ならZを押すと一段下へ落ちます。しかし，ブロックの上下に何かあるとブロックは落ちません。では，しっかりと頭を使ってください。

CHECKER FLAG

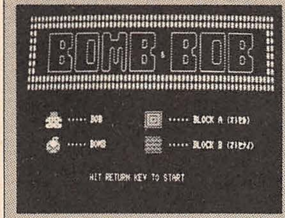
Dr.D：思考型のゲームの投稿は多いが，このゲームは大変良くできている。
編：でもありきたりじゃないですか。
Dr.D：だが画面の作りかたが良くできているぞ。こういったゲームは，画面構成でおもしろくもなるし，つまらなくもなるんだ。

おわりに

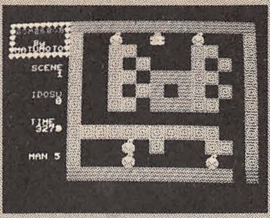
バクダンを右の穴へ運べなくなったらGを押してください。その面をやりなおします。しかし，ボブ君の

《第1表》変数表

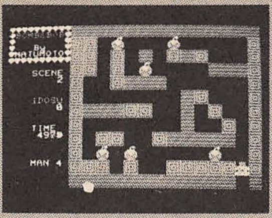
X－ボブのX座標	FNP(X, Y)－その点の色
Y－ボブのY座標	M$(Y，M)－迷路データ
V(I)－バクダンのX座標	RE－？？？
W(I)－バクダンのY座標	
T－TIME	A－ボブのデータ
M－面　数	B－バクダンのデータ
TS－移動数	E－緑ブロックのデータ
N－ボブの残り数	F－赤ブロックのデータ
K－バクダンの数	



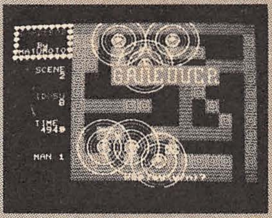
《写真1》タイトル画面。思考型ゲームだ



《写真2》右下の穴にバクダンを落とします



《写真3》これは2面。よーく頭を使いましょう



《写真4》ギブ・アップするとほらバクダンが

★う〜っ，ハガキのスミが破れてしまった！セロハン・テープで直しといたけど，ちゃんと届いたかなー？（埼玉県春日部市・YY13才）……【影：しかし，このセロハン・テープだらけのハガキって，なんか親しみがわくんだなあ。】

リザーブが一つ減ります。時間がなくなっても同じです。リザーブがなくなるとGAME OVERです。すると，REPLAY？とたずねてくるので[Y]か[N]を押してください。

そのときにあるキーと[Y]をいっしょに押すと，一度だけその面から開始することができます。

BOMB&BOBのプログラム・リスト

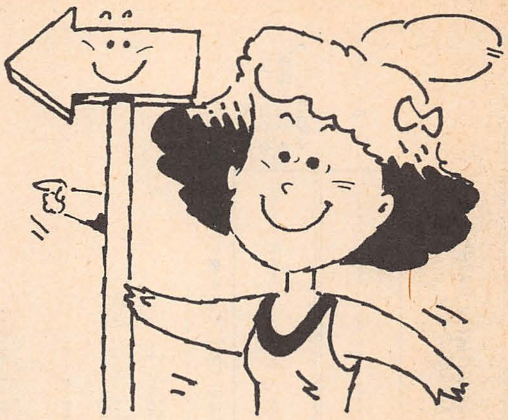
```
100 WIDTH,25:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z
110 CMDSCREEN2,0,7:CMDCLS3
120 DEFFNP(X,Y)=STATUSPOINT(X*16+94,Y*16+8)
130 DIMA(33),B(33),E(33),F(33),M$(9,9),V(8),W(8)
140 GOSUB1030:GOTO870
150 M=0:N=5:RE=0:WIDTH40
160 M=M+1:IFM=11THENGOTO850
170 T=2500:TS=0:GOSUB500:COLOR7
180 IFINP(2)=127THEN740
190 I=INP(0):Y1=(I=223)-(I=251)
200 X1=(I=253)-(I=247)
210 FORI=1TOK:IFV(I)=X+X1ANDW(I)=YTHENGOTO340ELSENEXT
220 IFFNP(X+X1,Y+Y1)<>0THENGOTO260
230 CMDPUT@(X*16+88,Y*16),A:X=X+X1:Y=Y+Y1
240 BEEP1:BEEP0:CMDPUT@(X*16+88,Y*16),A
250 TS=TS+1:LOCATE5,12:PRINTUSING"####";TS
260 I=INP(5):IFI=254ORI=251THEN410
270 FORI=KTO1STEP-1:IFFNP(V(I),W(I)+1)<>0THEN310
280 CMDPUT@(V(I)*16+88,W(I)*16),B:W(I)=W(I)+1
290 BEEP1:CMDPUT@(V(I)*16+88,W(I)*16),B:BEEP0
300 IFW(I)=11THEN460
310 NEXT:T=T-1:LOCATE5,16:PRINTUSING"###";T¥5:IFT=0THEN740
320 GOTO 180
330 REM        BOMB ヲ イドウ サセル
340 IFFNP(X+X1*2,Y)<>0THEN260
350 CMDPUT@(V(I)*16+88,W(I)*16),B:V(I)=V(I)+X1
360 BEEP1:CMDPUT@(X*16+88,Y*16),A:X=X+X1
370 CMDPUT@(V(I)*16+88,W(I)*16),B
380 TS=TS+1:LOCATE5,12:PRINTUSING"####";TS
390 BEEP0:CMDPUT@(X*16+88,Y*16),A:GOTO260
400 REM        BLOCK ヲ シタ ニ オトス
410 X1=SGN(I-252)
420 IFNOT((FNP(X+X1,Y)=0)AND(FNP(X+X1,Y+1)=2)AND(FNP(X+X1,Y+2)=0))THEN270
430 BEEP1:CMDPUT@((X+X1)*16+88,Y*16+16),E
440 BEEP0:CMDPUT@((X+X1)*16+88,Y*16+32),E:GOTO270
450 REM        BOMB ヲ ソト ヘ ダス
460 BEEP1:V(I)=V(K):W(I)=W(K)
470 K=K-1:IFK>0THENCMDPUT@(280,176),B:BEEP0:GOTO310
480 FORI=0TO1500:NEXT:BEEP:GOTO160
490 REM   **** ガメン ヒョウジ ****
500 CMDCLS3
510 LINE(0,0)-(9,5),"♥",5,B
520 COLOR2:LOCATE1,1:PRINT"BOMB&BOB"
530 COLOR6:LOCATE4,3:PRINT"By":LOCATE1,4:PRINT"MATUMOTO"
540 COLOR3:LOCATE4,7:PRINT"SCENE"
550 COLOR4:LOCATE4,11:PRINT"IDOSU"
560 COLOR6:LOCATE4,15:PRINT"TIME"
570 COLOR5:LOCATE4,20:PRINT"MAN"
580 COLOR7:LOCATE5,16:PRINTUSING"####";T/5
590 LOCATE7,8:PRINTUSING"##";M
600 LOCATE8,12:PRINT"0"
610 LOCATE7,20:PRINTN
620 K=0:FORJ=0TO11:FORI=0TO13
630 IFI=0ORI=13ORJ=0ORJ=11THENA$="":GOTO650
640 A$=MID$(M$(J-1,M-1),I,1)
650 IFA$="1"ORJ=0ORJ=11THENCMDPUT@(I*16+88,J*16),F:GOTO690
660 IFA$="2"ORI=0ORI=13THENCMDPUT@(I*16+88,J*16),E:GOTO690
670 IFA$="3"THENCMDPUT@(I*16+88,J*16),A:X=I:Y=J:GOTO690
680 IFA$="4"THENCMDPUT@(I*16+88,J*16),B:K=K+1:V(K)=I:W(K)=J:GOTO690ELSE700
690 BEEP1:BEEP0
700 NEXTI,J
710 BEEP1:CMDPUT@(280,176),F:BEEP0
720 RETURN
730 REM   **** GAME OVER ? ****
740 FORI=0TO32STEP4:FORJ=1TOK:BEEP1:BEEP0
750 CMDCIRCLE(V(J)*16+96,W(J)*16+8),I,(I¥4)MOD3+1:NEXTJ,I
760 IFN>1THENN=N-1:GOTO170
770 BEEP1:CMDLINE(136,56)-(264,79),1,BF:COLOR5
780 LOCATE16,7:PRINT"[illegible]"
790 LOCATE16,8:PRINT"[illegible]"
800 LOCATE16,9:PRINT"[illegible]"
810 TIME$="00:00:00":BEEP0
820 COLOR7:LOCATE18,23:PRINT"Replay(y/n)?";:I$=INKEY$:IFI$="y"THENIFINP(9)=191AN
DM>0ANDRE=0THENN=5:RE=1:GOTO170ELSE150
830 IFI$="n"THENCMDCLS3:END
840 IFTIME$<"00:00:30"THEN820ELSE870
850 COLOR1:CMDLINE(124,127)-(284,144),3,BF:LOCATE15,16:PRINT" CONGRATURATION !!
":LOCATE15,17:PRINT"You are very good !":M=0:GOTO770
860 REM   **** D E M O ****
870 WIDTH80:COLOR6:CMDCLS3:LOCATE0,2
880 PRINTSPC(11);"[illegible]"
890 PRINTSPC(11);"[illegible]"
900 PRINTSPC(11);"[illegible]"
910 PRINTSPC(11);"[illegible] & [illegible]"
920 PRINTSPC(11);"[illegible]"
930 PRINTSPC(11);"[illegible]"
940 FORI=1TO2:LINE(8-I,2-I)-(65+I,7+I),"*",I,B:NEXT:I=1
950 COLOR7:CMDPUT@(50,100),A:LOCATE17,13:PRINT"····· BOB"
960 CMDPUT@(50,124),B:LOCATE17,16:PRINT"····· BOMB"
970 CMDPUT@(150,100),E:LOCATE42,13:PRINT"····· BLOCK A (オトセル)"
980 CMDPUT@(150,124),F:LOCATE42,16:PRINT"····· BLOCK B (オトセナイ)"
990 COLOR6:LOCATE23,20:PRINT"HIT RETURN KEY TO START"
1000 LINE(7,1)-(66,8),"*",I+1,B:LINE(6,0)-(67,9),"*",I,B:I=(IMOD5)+1
1010 IFINP(1)<>127THEN1000ELSE150
1020 REM   **** キャラ セッテイ ****
1030 RESTORE1120:FORI=0TO33:READA$:A(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1040 FORI=0TO33:READA$:B(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1050 FORI=0TO33:READA$:E(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1060 FORI=0TO33:READA$:F(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1070 FORJ=0TO9:READM$(J,0),M$(J,1),M$(J,2),M$(J,3),M$(J,4):NEXT
1080 FORJ=0TO9:READM$(J,5),M$(J,6),M$(J,7),M$(J,8),M$(J,9):NEXT
1090 RETURN
1100 '
1110 REM    ---   MAN   ---
1120 DATA   20,  10,5500,  55,5500,  55,5500,  55,5500,  55,5500
1130 DATA   55,5555,5555,FE0B,E0BF, ECB,E3B0, EFB,EFB0,FACA,A3AF
1140 DATA A002,800A,AA02,80AA,FECF,F3BF,57F5,5FD5,57D5,57D5,FC3F,FC3F
1150 REM    ---  BOMB   ---
1160 DATA   20,  10,   0,4005,   0,50FF, 300,4005, 300,   1,AA00
1170 DATA   AA,AF02,80FA,B30A,A0CE,BF2A,A8FE,2D2A,A878,2B28,28E8
1180 DATA 822A,A882,A82A,A82A,822A,A882,2A08,20A8,2A02,80A8,AA00,  AA
1190 REM    --- BLOCK A ---
1200 DATA   20,  10,AAAA,AAAA,  80, 200,AA8A,A2AA,AA8A,A2AA,  8A
1210 DATA A200,2A8A,A2A8,2A8A,A2A8,288A,A228,288A,A228,2A8A,A2A8
1220 DATA 2A8A,A2A8,  8A,A200,AA8A,A2AA,AA8A,A2AA,  80, 200,AAAA,AAAA
1230 REM    --- BLOCK B ---
1240 DATA   20,  10,5555,5555,5050,5050, 505, 505,5555,5555,5555
1250 DATA 5555,5050,5050, 505, 505,5555,5555,5555,5555,5050,5050
1260 DATA  505, 505,5555,5555,5555,5555,5050,5050, 505, 505,5555,5555
1270 REM |   MAZE 1   |   MAZE 2   |   MAZE 3   |   MAZE 4   |   MAZE 5   |
1280 DATA 004003004000,204000400000,000000100400,000000001000,000000000000
1290 DATA 002200002200,202010212000,042220100110,040020040040,004010240000
1300 DATA 002020002020,202040000111,110000100000,222222222220,002220010001
1310 DATA 002201112200,002111000000,000001110020,000000001000,020042022220
1320 DATA 002021012020,000000012000,004011102220,002004001000,202020003020
1330 DATA 002201112200,111220010200,001110000000,110122222202,004200040020
1340 DATA 000000000000,000000010020,000011100200,000000030000,002001122220
1350 DATA 222222222200,022002111110,011340002001,004040040100,220001100000
1360 DATA 000402000220,040400000400,000222220020,011110222000,000000400000
1370 DATA 000400000400,220200222223,204000000000,000000000000,002222200020
1380 REM |   MAZE 6   |   MAZE 7   |   MAZE 8   |   MAZE 9   |   MAZE 10  |
1390 DATA 004000000000,040030000000,000000400000,000000000003,220000003000
1400 DATA 011001004010,040000000000,040111112022,004000202111,002224022022
1410 DATA 004221122210,002211240000,020400000200,111111020000,020001000200
1420 DATA 002003000000,220011022222,020112223000,004000000040,040012102120
1430 DATA 010011100400,000011110000,020110000000,001111000022,112001000000
1440 DATA 004000011110,040000011001,004000111200,000001111100,000200202002
1450 DATA 111000040000,220122001000,111220000010,222240000400,040022020000
1460 DATA 000200222000,000000201100,004001122000,000011101120,020000402000
1470 DATA 242002000220,042002020000,011101100110,000400000000,200002200000
1480 DATA 020020000400,110200001110,000000000000,000222222200,002000000200
```

★必ずゲームを送る。それまで首を長〜くして待っていろ！（埼玉県大里郡・**白石貴典12才**）……**【影：**おっと！挑戦的なたいどにでたな。それで，もし，つまんなかったら，長くなった首をどうしてくれるんだ。エー！**】**

PC-8801/mk II/SR用
(N88-BASIC) ディップ・スイッチSW2の7番をOFFにして，ROM-BASICをたち上げてください

ACH（アッチ） & KOCH（コッチ）

阪田　光幸



内　容

ACHちゃんは，かわいい女の子。KOCH君は，いじわるな男の子です。ACHちゃんは，画面左下よりスタートして，右上の赤い旗のゴールまで進んだらOKです。

ACHちゃんの進行方向は，交差点の矢印によって決まります。この矢印は，赤いダイヤのチェンジャーによって変えられます。ただし，KOCH君は，ACHちゃんめがけて追ってくるので，つかまらないように注意してください。

遊びかた

プログラムをRUNしてください。画面に各キャラクタが現われたらリターン・キーでゲーム開始です。縦方向の矢印を変えるには，上部のチェンジャーをテン・キーの[8]で左へ，[*]で右へ動かし，[9]を押すと，チェンジャーと同じX軸上にある矢印が変化します。この矢印は，↑→↓←の順に，1回押すごとに変化します。また，横方向の矢印を変えるには，右側のチェンジャーを[4]で上へ，[0]で下に動かして，[1]を押すとチェンジャーと同じY軸上にある矢印が，変化します。ACHちゃんを交差点の矢印を変えながら右上のゴールめがけて進めてください。画面からはみだしたら，ゲーム・オーバーです。KOCH君は，矢印に関係なく近づいてきます。短時間でゴールしたほうが勝ちです。

プログラムについて

50行において関数定義をしています。これらは，スクリーン座標よりその位置の配列変数A(I,J) を求める場合，および，その逆のときに使用しています。

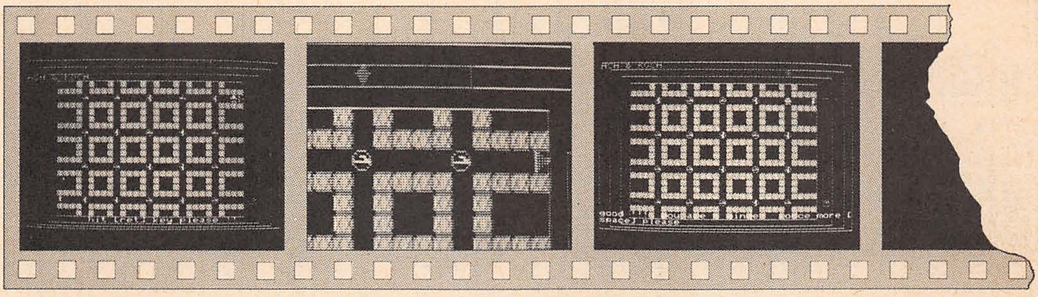
なお，配列変数A(I,J) の値についての内容は**第1表**となります。この値により，画面上に各キャラクタを表示します。

《第1表》A(I,J)の内容

A(I,J)	キャラクタ
0	空　白
1	ブロック
2	ゴールの赤旗
3	交差点の矢印↑
4	〃　→
5	〃　↓
6	〃　←

《第2表》変数表(グラフィック・データ用)

BL	ブロック
UP	矢印↑
RIGHT	〃 →
DOWN	〃 ↓
LEFT	〃 ←
BOU	チェンジャー(上)
BOR	チェンジャー(下)
ACH	ACHちゃん
FLA	赤い旗
KOC	KOCH君



《写真1》迷路が描かれた。むずかしいぞ　《写真2》右上の旗まで，→を変えて誘導する　《写真3》みごとゴール・イン！good！だって

★友人Nは，テレビの台にダイビング・ヘッドバットをして，のたうちまわってよろこんでいた。（滋賀県彦根市・大林義紀13才）……【影：それくらいの訓練をしてこそ，真のプロレスラーだ。編：誰もプロレスラーだなんて言ってない。】

ACH&KOCHのプログラム・リスト

```
10 '---------- ACH & KOCH ------ By M.Sakata --- S.60.7.10 ------
20 '----------------- first job -----------------------
30 CLEAR:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:CLS 3:DEFINT A-Z
40 DIM A(28,19),BL(26),UP(26),RIGHT(26),DOWN(26),LEFT(26),BOU(26),BOR(26),ACH(26
),FLA(26),KOC(26)
50 DEF FNI(X)=(X-80)/16:DEF FNJ(Y)=(Y-24)/8:DEF FNK(I)=80+I*16:DEF FNL(J)=24+J*8
60 T=VAL(RIGHT$(TIME$,2)):RANDOMIZE(T)
```

初期設定

```
100 '-----------------  data read -----------------------
110 FOR I=0 TO 26:READ A:BL(I)=A:NEXT
120 FOR I=0 TO 26:READ A:UP(I)=A:NEXT
130 FOR I=0 TO 26:READ A:RIGHT(I)=A:NEXT
140 FOR I=0 TO 26:READ A:DOWN(I)=A:NEXT
150 FOR I=0 TO 26:READ A:LEFT(I)=A:NEXT
160 FOR I=0 TO 26:READ A:BOU(I)=A:NEXT
170 FOR I=0 TO 26:READ A:BOR(I)=A:NEXT
180 FOR I=0 TO 26:READ A:ACH(I)=A:NEXT
190 FOR I=0 TO 26:READ A:FLA(I)=A:NEXT
200 FOR I=0 TO 26:READ A:KOC(I)=A:NEXT
```

グラフィック・データの読込み（データは2410～2610行）

```
300 '----------------  display -----------------------
310 FOR J=0 TO 19:READ A$:FOR I=0 TO 28:A1$=MID$(A$,I+1,1)
320 A(I,J)=0
330 IF A1$="■" THEN A(I,J)=1:PUT (FNK(I),FNL(J)),BL
340 IF A1$="=" THEN A(I,J)=2
350 IF A1$="*" THEN R=RND*3+3:A(I,J)=R:GOSUB *ARROW
360 NEXT I,J
370 FOR I=0 TO 5:READ XS,YS,XE,YE,C0:GOSUB *LIN:NEXT
380 XA=80:YA=160:XM=16:YM=0:PUT (XA,YA),ACH
390 XB=144:YB=8:PUT (XB,YB),BOU:XC=560:YC=160:PUT (XC,YC),BOR
400 XF=528:YF=40:PUT (XF,YF),FLA
410 XK=512:YK=40:PUT (XK,YK),KOC
420 COLOR 6:LOCATE 62,1:PRINT "ACH & KOCH":COLOR 7
430 LOCATE 10,23:PRINT "hit [ret] key please !!"
440 IF INP(1)<>127 THEN 440
450 LOCATE 10,23:PRINT SPC(30)
460 TIME$="00:00:00"
```

初期画作図（データは2410～2610行）

```
500 '------------------- main ----------------------------
510 LOCATE 0,0:PRINT "TIME ";TIME$
520 I0=INP(0):I1=INP(1)
530 IF I1=254 THEN PUT (XB,YB),BOU:XB=XB-80:GOSUB *MAX.MIN:PUT(XB,YB),BOU
540 IF I1=251 THEN PUT (XB,YB),BOU:XB=XB+80:GOSUB *MAX.MIN:PUT(XB,YB),BOU
550 IF I0=254 THEN PUT (XC,YC),BOR:YC=YC+40:GOSUB *MAX.MIN:PUT(XC,YC),BOR
560 IF I0=239 THEN PUT (XC,YC),BOR:YC=YC-40:GOSUB *MAX.MIN:PUT(XC,YC),BOR
570 IF I1=253 THEN I=FNI(XB):GOTO 600
580 IF I0=253 THEN J=FNJ(YC):GOTO 610
590 GOTO 620
```

チェンジャーの処理

```
600 FOR K=0 TO 3:J=2+K*5:R=A(I,J):GOSUB *ARROW:R=A(I,J)+1:GOSUB *RAN:GOSUB *ARRO
W:NEXT:GOTO 620
610 FOR K=0 TO 4:I=4+K*5:R=A(I,J):GOSUB *ARROW:R=A(I,J)+1:GOSUB *RAN:GOSUB *ARRO
W:NEXT
620 PUT (XA,YA),ACH
630 I=FNI(XA):J=FNJ(YA):IF A(I,J)>2 THEN GOSUB *TURN
640 IF A(I,J)=2 THEN *WIN
650 XA=XA+XM:YA=YA+YM
660 IF XA<80 OR XA>528 THEN *MAKE
670 IF YA<24 OR YA>176 THEN *MAKE
680 PUT (XA,YA),ACH
```

ACHちゃんの処理

```
690 PUT (XK,YK),KOC
700 IF XA-XK>0 THEN XKM=16
710 IF XA-XK<0 THEN XKM=-16
720 IF XA=XK THEN 740
730 XKK=XK+XKM:YKK=YK+YKM:I=FNI(XKK):J=FNJ(YKK):IF A(I,J)<>1 THEN 780
740 XKM=0
750 IF YA-YK>0 THEN YKM= 8
760 IF YA-YK<0 THEN YKM=-8
770 XKK=XK+XKM:YKK=YK+YKM:I=FNI(XKK):J=FNJ(YKK):IF A(I,J)=1 THEN 790
780 XK=XKK:YK=YKK
790 PUT (XK,YK),KOC:XKM=0:YKM=0
800 IF XA=XK AND YA=YK THEN *MAKE
```

KOCH君の処理

```
810 GOTO 510
820 END
1000 '--------------- sub routin ---------------------------
1010 *MAX.MIN
1020 IF XB<144 THEN XB=144
1030 IF XB>464 THEN XB=464
1040 IF YC<40  THEN YC=40
1050 IF YC>160 THEN YC=160
1060 RETURN
```

チェンジャーの座標のはみだし処理

```
1070 *ARROW
1080 ON R-2 GOTO 1090,1100,1110,1120
1090 PUT (FNK(I),FNL(J)),UP    :GOTO 1130
1100 PUT (FNK(I),FNL(J)),RIGHT:GOTO 1130
1110 PUT (FNK(I),FNL(J)),DOWN :GOTO 1130
1120 PUT (FNK(I),FNL(J)),LEFT
1130 RETURN
```

A(I, J)の値により矢印を描く

```
1140 *RAN
1150 IF R>6 THEN R=3
1160 A(I,J)=R
1170 RETURN
```

A(I, J)の値が6より大きくならないようにする

```
1180 *TURN
1190 R=A(I,J)
1200 ON R-2 GOTO 1210,1220,1230,1240
1210 XM=0:YM=-8:GOTO 1250
1220 XM=16:YM=0 :GOTO 1250
1230 XM=0 :YM=8 :GOTO 1250
1240 XM=-16:YM=0
1250 RETURN
```

A(I, J)の値によりACHちゃんのX, Y方向の増分

```
1260 *WIN
1270 BEEP
1280 PUT (XA,YA),ACH
1290 LOCATE 10,23:PRINT "good !!!  you are a winner   once more [space] please"
1300 IF INP (9)<>191 THEN 1300
1310 GOTO 10
1320 RETURN
```

ゴール・イン

```
1330 *MAKE
1340 PUT (XA,YA),ACH
1350 BEEP
1360 LOCATE 10,23:PRINT "bad !!!!  you are a death    once more [space] please"
1370 IF INP (9)<>191 THEN 1370
1380 GOTO 10
1390 RETURN
```

KOCH君につかまったり画面から出たりしたとき

```
1400 *LIN
1410 LINE(XS,YS)-(XE,YE),C0,B
1420 RETURN
```

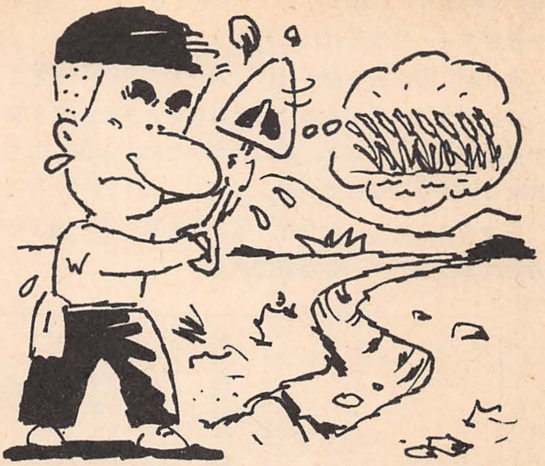
初期画面において線にて箱を描く（データは2630行）

```
2000 '-------------------- chr data ----------------------------
2010 DATA 16, 8, 0,-385, 0, 16962,-16963,-17347
2020 DATA 9252,-9253,-9637, 6168,-6169,-6553, 6168,-6169
2030 DATA-6553, 9252,-9253,-9637, 16962,-16963,-17347, 0
2040 DATA-385, 0, 0
2050 DATA 16, 8,-4081, 0, 0,-13264,-16384,-16384
2060 DATA-15421,-16381,-16381,-15412,-16372,-16372,-15412,-16372
2070 DATA-16372,-15424,-16384,-16384,-13264,-16384,-16384,-4081
2080 DATA 0, 0, 0
2090 DATA 16, 8,-4081, 0, 0, 3120, 0, 0
2100 DATA-15421,-16381,-16381, 13248, 12288, 12288,-1,-961
2110 DATA-961, 960, 0, 0, 3120, 0, 0,-4081
2120 DATA 0, 0, 0
2130 DATA 16, 8,-4081, 0, 0,-13264,-16384,-16384
2140 DATA-15424,-16384,-16384,-15412,-16372,-16372,-15412,-16372
2150 DATA-16372,-15421,-16381,-16381,-13264,-16384,-16384,-4081
2160 DATA 0, 0, 0
2170 DATA 16, 8,-4081, 0, 0, 3120, 0, 0
2180 DATA-15421,-16381,-16381, 972, 12, 12,-1,-961
2190 DATA-961, 960, 0, 0, 3120, 0, 0,-4081
2200 DATA 0, 0, 0
2210 DATA 16, 8, 0, 3, 0, 0,-16369, 0
2220 DATA 0,-4033, 0, 0,-769, 0, 0,-4033
2230 DATA 0, 0,-8161, 0, 0,-16369, 0, 0
2240 DATA 3, 0, 0
2250 DATA 16, 8, 0,-16384, 0, 0,-4093, 0
2260 DATA 0,-961, 0, 0,-1, 0, 0,-961
2270 DATA 0, 0,-4093, 0, 0,-16384, 0, 0
2280 DATA 0, 0, 0
2290 DATA 16,8,0,0,-4089,-24574,-24574,-20474
2300 DATA-16383,-16383,-12283,-16383, 15390,-16383,-8189, 0
2310 DATA-8189,-4089, 0,-4089, 0, 16385, 0, 0
2320 DATA 24579, 0, 0
2330 DATA 16,8,4,7,4,4,-8185,4
2340 DATA 4,-761,4,4,-249,4,4,-1017
2350 DATA 4,4,-8185,4,4,7,4,4
2360 DATA 4,4,0
2370 DATA 16, 8,-8185,-8185,-8185,-20467,-20467,-20467
2380 DATA-7801,-7801,-7801,-1, 8184, 8184, 24966, 384
2390 DATA 384,-8185, 0, 0, 8196, 8196, 8196, 15420
2400 DATA 15420, 15420, 0
2410 '------------------ map data ---------------------------
2420 DATA "   ■■   ■■   ■■   ■■   ■■    "
2430 DATA "■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■"
2440 DATA "    *    *    *    *    *   ="
2450 DATA "■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■"
2460 DATA "   ■■   ■■   ■■   ■■   ■■    "
2470 DATA "   ■■   ■■   ■■   ■■   ■■    "
2480 DATA "■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■"
2490 DATA "    *    *    *    *    *    "
2500 DATA "■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■"
2510 DATA "   ■■   ■■   ■■   ■■   ■■    "
2520 DATA "   ■■   ■■   ■■   ■■   ■■    "
2530 DATA "■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■"
2540 DATA "    *    *    *    *    *    "
2550 DATA "■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■"
2560 DATA "   ■■   ■■   ■■   ■■   ■■    "
2570 DATA "   ■■   ■■   ■■   ■■   ■■    "
2580 DATA "■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■"
2590 DATA "    *    *    *    *    *    "
2600 DATA "■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■"
2610 DATA "   ■■   ■■   ■■   ■■   ■■    "
2620 '------------------- line data --------------------------
2630 DATA 0,0,639,199,3,28,8,616,196,3,56,16,584,192,3,80,24,544,184,3,144,8,480
,16,1,560,40,576,168,1
```

★気温シリーズ：あったかいところにあった貝。しっけがあるなんて，しっけいな。乾燥の感想を一言。（千葉市・森　圭介10才）……【**編**：なんでもかんでもシリーズ化にもっていこうとしているんだもの。**影**：ぐちシリーズ？】

HELP THE HOUSE
(ヘルプ ザ ハウス)

立入禁止



STORY

あなたは，ホール君なのである。なぜここに立っているのか？　いい質問である。その辺を見わたしてみたらいい。はらっぱが広がり畑があり…，おや，あの畑にはなぜ雑草しかはえていないんだろう。そして，向こうの家の窓には，どうすることもできないというような不安げな顔をした人々がのぞいている。

いうまでもない，ここは半年にわたる水不足で，苦しみ続けている農園なのだ。川はあることにはあるのだが，貧しい人々は水路を築くことができない。そう，そのために君をつれてきたのだ。

改めて自己紹介するとしよう。僕はスコップだ。スコップとはいっても，そこらにあるスコップとは比べものにもな…る。僕はそこにある岩にぶつかると，それまでに君の一番最後に動いた方向へ，向きをかえる。そしてまた直進していく。しかし，見てのとおりの一面に広がる畑。これをスコップである僕が，だまって人間様の作った畑を荒せるはずがない。

しかし，僕は君のいうとおりにしか進めないのだ。もし僕をぶじにあそこの家の前まで進めたなら，僕は君を才能があると見込んで，つぎの農園へとつれていこう。

失敗は３回までだ。３回だけなら，時間をもどして再度チャレンジさせてあげよう。失敗というのは，僕を畑に進ませて荒したとき，農園から他の農園へ進ませたとき，君が僕をふんだとき，またはその逆の僕が君をふんだときである。

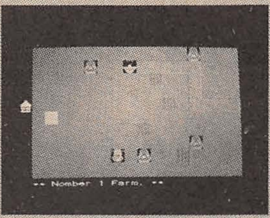
このような失敗がないために，そこらにあるむらさきのパネルに乗ってみよう。時間をとめることができ

《第１表》変数表

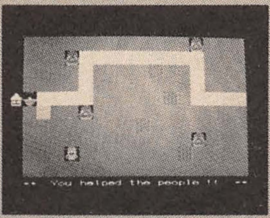
変数	内容
SOVE	画面最終面の数に１をたしたもの
LEVEL	スコップが動くスピード。小さくすると速くなる
FRWAT	スコップが穴をあけたときのその穴をあけた順番
MISS	ミスの数
HOX，HOY	HOLE君のX座標，Y座標
VX，VY	HOLE君のXの増減数，Yの増減数
SCX，SCY	スコップのX座標，Y座標
SVX，SVY	スコップのXの増減数，Yの増減数
WAX，WAY	水の流れ出すX座標，Y座標
WVX，WVY	水の流れる方向，Xの増減数，Yの増減数
SCRN	今現在の画面番号
HARM(X，Y)	画面のデータ。１が野原，２が岩，３が畑，４が穴，５がスコップ，６が家の前のゴール，７がパネル，８がHOLE君
WATWAY(X，Y)	水の流れる道のデータ



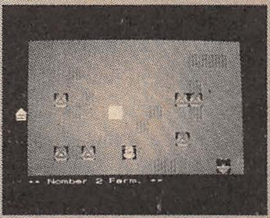
《写真１》思考型ゲーム。移動はカーソル・キー



《写真２》左の家まで水路を築いてください



《写真３》岩をどこに動かすかがポイント！



《写真４》面クリアすると，さらに難しくなる

る。このときに，君はいろいろと考える。そして[S]キーを押すと，時は流れはじめる。

それから君が岩を押すには，岩が動こうとするところに，畑や穴や岩があってはならない。また，岩を家の前に押そうとすると，家の人々がなにかと困るので押せないようになっている。

以上のことをしっかり守って，僕を家の前に進ませると，水が流れて一件落着である。

CHECKER FLAG

編：立入禁止くんは，PC－9801F 2を買って3日めで，このゲームを組んだそうです。

Dr.D：ほー，たいしたもんだ。パソコン世代の活躍ぶりには，驚かされるばかりだな。

HELP THE HOUSEのプログラム・リスト

```
100 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
105 SOVE=10:LEVEL=150:FRWAT=1:MISS=0:SCRN=1:C0$=CHR$(0):CF$=CHR$(&HFF)
110 BROWN$=C0$+CF$+"ｪ"+C0$+CF$+"U":GREEN$="| "+CHR$(&H11)+"w"+CHR$(&H22)+"Dﾝ":FAR
M$=C0$+"□m"+C0$+"ロｶ":WATER$=CF$+CHR$(&H60)+CF$+CF$+CHR$(&H6)+CF$
115 DIM FARM(16,10),WATWAY(16,10)
120 GOSUB *DEFCHR:GOSUB *OPENING:GOSUB *STAGE
125 *MAIN.ROUTINE :'**************************************************
130 I1=INP(&HE8):I2=INP(&HEA):IF I1=&HFF AND I2=&HFF THEN 200
135 COUNT=COUNT+2:VX=0:VY=0
140 VX=(I2=&HFB AND HOX>0)-(I1=&HFB AND HOX<15):VY=(I1=&HFD AND HOY>0)-(I2=&HFD
AND HOY<9)
145 IF FARM(HOX+VX,HOY+VY)>2 AND FARM(HOX+VX,HOY+VY)<5 THEN VX=0:VY=0
150 IF VX=0 AND VY=0 THEN 200
155 HOX=HOX+VX:HOY=HOY+VY:F=FARM(HOX,HOY)
160 IF F=2 THEN 165 ELSE 180
165 IF HOX+VX>=0 AND HOX+VX=<15 AND HOY+VY>=0 AND HOY+VY=<9 THEN 170 ELSE HOX=HO
X-VX:HOY=HOY-VY:VX=0:VY=0:GOTO 200
170 IF FARM(HOX+VX,HOY+VY)=1 THEN 175 ELSE HOX=HOX-VX:HOY=HOY-VY:VX=0:VY=0:GOTO
200
175 PUT(64+(HOX+VX)*32,20+(HOY+VY)*16),STONE,PSET:FARM(HOX+VX,HOY+VY)=2
180 PUT(64+(HOX-VX)*32,20+(HOY-VY)*16),PGRE,PSET:IF FARM(HOX-VX,HOY-VY)<>6 THEN
FARM(HOX-VX,HOY-VY)=1
185 PUT(64+HOX*32,20+HOY*16),HOLE,PSET:BEEP 1:BEEP 0
190 IF F=5 THEN *MISS ELSE IF F=7 THEN *FIND
195 IF F<>6 THEN FARM(HOX,HOY)=8
200 COUNT=COUNT+1:IF COUNT>LEVEL THEN COUNT=0:GOTO 205 ELSE 240
205 PUT(64+SCX*32,20+SCY*16),PBRO,PSET:FARM(SCX,SCY)=4
210 IF WATWAY(SCX,SCY)=1 THEN FRWAT=1 ELSE WATWAY(SCX,SCY)=FRWAT
215 FOR I=1 TO 5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
220 SCX=SCX+SVX:SCY=SCY+SVY:FRWAT=FRWAT+1
225 PUT(64+SCX*32,20+SCY*16),SCOOP,PSET:BEEP 1:BEEP 0
230 IF SCX<0 OR SCX>15 OR SCY<0 OR SCY>9 THEN GOTO *MISS
235 ON FARM(SCX,SCY) GOTO 240,240,*MISS,240,240,*MAKEUP,240,*MISS
240 IF SCX+SVX>=0 AND SCX+SVX=<15 AND SCY+SVY>=0 AND SCY+SVY=<9 THEN 245 ELSE GO
TO 260
245 IF FARM(SCX+SVX,SCY+SVY)=2 THEN FOR I=1 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 1:NEXT I:BE
EP 0:GOTO 250 ELSE 260
250 IF VX=0 AND VY=0 THEN SVX=-SVX:SVY=-SVY:GOTO 260
255 IF SVX=VX AND SVY=VY THEN SVX=-SVX:SVY=-SVY ELSE SVX=VX:SVY=VY
260 FARM(SCX,SCY)=5
265 GOTO *MAIN.ROUTINE
270 *MISS :'**************************************************
275 FOR I=10 TO 100:BEEP 1:FOR II=1 TO I/10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT II:BEEP 0:NEXT I
280 MISS=MISS+1:LOCATE 4,23:PRINT "**  Miss";MISS;" !! **      ":FOR I=1 TO 3000:
NEXT I
285 IF MISS=3 THEN MISS=0:SCRN=SCRN-1:GOSUB *ENDING
290 FOR I=1 TO 3000:NEXT I
295 GOSUB *STAGE:GOTO *MAIN.ROUTINE
300 *FIND :'**************************************************
305 FOR I=1 TO 10:BEEP 1:FOR II=10 TO 1 STEP -1:BEEP 0:NEXT II:BEEP 1:BEEP 0:NEX
T I
310 IF INP(&HE4)<>&HF7 THEN 310
315 GOTO 195
320 *MAKEUP :'**************************************************
325 LOCATE 4,23:PRINT "**  You helped the people !!  **"
330 FOR I=1 TO FRWAT
335 WVX=0:WVY=0:PUT(64+WAX*32,20+WAY*16),PWAT,PSET:WATWAY(WAX,WAY)=0
340 IF WAY-1>=0  THEN IF WATWAY(WAX,WAY-1)=I THEN WVY=-1
345 IF WAY+1=<9  THEN IF WATWAY(WAX,WAY+1)=I THEN WVY= 1
350 IF WAX-1>=0  THEN IF WATWAY(WAX-1,WAY)=I THEN WVX=-1
355 IF WAX+1=<15 THEN IF WATWAY(WAX+1,WAY)=I THEN WVX= 1
360 WAX=WAX+WVX:WAY=WAY+WVY:FOR II=1 TO 10:FOR III=1 TO II:BEEP 1:BEEP 0:NEXT II
I:NEXT II
365 NEXT I
370 FOR I=1 TO 10000:NEXT I:FRWAT=1
375 IF SCRN=SOVE THEN GOTO *ENDING
380 SCRN=SCRN+1:GOSUB *STAGE:GOTO *MAIN.ROUTINE
385 *OPENING :'**************************************************
390 CLS 3:RESTORE 395:FOR I=4 TO 16:READ PRI$:LOCATE 6,I,1:PRINT PRI$:NEXT I
395 DATA [illegible]
400 DATA [illegible]
405 DATA [illegible]
410 DATA ,"Mr.HOLE              MOVE CURSOR
415 DATA ,"HOLE'S SCOOP         CAN DIG
420 DATA ,"STONE                CAN PRESS
425 DATA ,"HOUSE                HELP !!
430 DATA ,"PUSH [S] KEY TO GAME START !!
435 PUT(288,64),HOLE:PUT(320,80),SCOOP:PUT(288,96),STONE:PUT(320,112),HOUSE
440 IF INP(&HE4)<>&HF7 THEN 440
445 CLS 3:FOR I=1 TO 5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
450 RETURN
455 *ENDING :'**************************************************
460 CLS 3:RESTORE 465:FOR I=4 TO 18:READ PRI$:LOCATE 6,I:PRINT PRI$:NEXT I
465 DATA [illegible]
470 DATA [illegible]
475 DATA [illegible]
480 DATA ,"  You worked to help the people
485 DATA ,"vary hard.   The people praised
490 DATA ,"you fine working.
495 DATA ,"  Clear -
500 DATA ,"Replay --[y] End --[n]
505 DATA ,"  Push key
510 LOCATE 16,14:PRINT SCRN;
515 IF SCRN=SOVE THEN PRINT " All clear !":FOR I=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:FOR II=1
 TO 100-I:BEEP 1:BEEP 0:NEXT II:NEXT I:FOR I=1 TO 3000:NEXT I:GOTO 535
520 IF INP(&HE5)=&HFD THEN SCRN=1:BEEP 1:BEEP 0:GOSUB *OPENING:RETURN
525 IF INP(&HE3)=&HBF THEN 535
530 GOTO 520
535 CLS 3:PRINT "See you again.":BEEP 1:BEEP 0
540 END
545 *STAGE :'**************************************************
550 CLS 3:RESTORE 630
555 READ DAT:IF DAT=SCRN THEN 560 ELSE READ DAT$:GOTO 555
560 LONG$="!#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[¥]^_abcdefg
hijklmnopqrstuvwxyz{|}~┼┴┤├│┌└┐┘。「」、・ヲァィゥェォャュョッーアイウエオカキクケコサシスセソタチツテトナニヌネノハ
ヒフヘホマミムメモヤユ"
565 LINE(63,19)-(577,181),4,B:PAINT(64,20),GREEN$,4:READ DAT$
570 FOR I=0 TO 9:FOR II=0 TO 15:FARM(II,I)=1:WATWAY(II,I)=0:NEXT II:NEXT I:II=2
575 FOR I=1 TO LEN(DAT$):MIDLE$=MID$(DAT$,I,1):IF MIDLE$=" " THEN II=II+1:GOTO 6
15
580 DAT=INSTR(LONG$,MIDLE$)-1:Y=INT(DAT/16):X=DAT-(16*Y):FARM(X,Y)=II
585 IF II=2 THEN PUT(64+X*32,20+Y*16),STONE,PSET
590 IF II=3 THEN PUT(64+X*32,20+Y*16),PFAM,PSET
595 IF II=5 THEN SCX=X:SCY=Y:WAX=X:WAY=Y:PUT(64+X*32,20+Y*16),SCOOP,PSET
600 IF II=6 THEN PUT(32+X*32,20+Y*16),HOUSE
605 IF II=7 THEN LINE(64+X*32,20+Y*16)-(95+X*32,35+Y*16),3,BF
610 IF II=8 THEN HOX=X:HOY=Y:PUT(64+X*32,20+Y*16),HOLE,PSET
615 NEXT I
620 READ SVX,SVY
625 LOCATE 4,23:PRINT "** Nomber";SCRN;"Farm. **":RETURN
630 DATA 1,"¥zｲｾ Kmﾍﾁ  r c t j ",-1,0
635 DATA 2,"enoｱｸｺ >?@E^gv|┼ﾍｹﾏﾐ  ｭ s y ｽ ",-1,0
640 DATA 3,"-?Hz~ｷｸｹｿﾇｭ %+4;EGKOUW[_fhlpvxy{|}┼┴┌└┘ｩｫｯｳｻﾃﾋﾓ  ﾅ 2 ﾔ ｭ ",0,-1
645 DATA 4,"05CUZhlpyｹﾔ $4DEFGHIJKLMNOX^iov|┌└ｨｩｪｫｬｭｮｯｰｱｲｳｸﾈ  A c % e ",0,1
650 DATA 5,"3CPUV^_|}ｧﾐｭ '/68>EIMTZ¥lx┴┘「ｩｭｱｸｾﾀﾏ  ﾔ ﾗ ｿ b ",-1,0
655 DATA 6,"'P-┘」 BCDEFGHIJKLMNOTZgy|ﾍﾔｺﾈﾎ  0 ﾗ ｭ ┐ ",-1,0
660 DATA 7,"IKW¥ﾍ ()*+67<=ENT_dijklqx}┬|└ｩｵｰｲｺｻﾀﾁﾌﾎﾏ  ﾍ s ; ｼ ",0,-1
665 DATA 8,"+34GQXatｵｺﾃ %5:;<=FHINOPVgijklnopuwx|┐ﾍ└。「」、ｧｪｰｷｽﾇﾍ  0 c m > ",-1,0
670 DATA 9,"679:<EGHJKLMNVXZghjknvxy{|}┌└。「」ﾔ $04@DPTau|、ｨｪｸｹｺｻｼｽｿｸﾁﾂﾃﾄ  r c / e
 ",-1,0
675 DATA 10,"#68:?Pd!ｻｽｿﾂﾋ ,<CDEFGIJMOY]_cefghjnpsuyz~┴├|┘」ｧｨｵｬｭｮｯｰｳｸﾃﾆ  A ｶ i ｷ
 ",0,1
680 *DEFCHR :'**************************************************
685 CLS 3:RESTORE 745:SCREEN 0,3,0,1
690 DIM DAT(51):DIM HOLE(98),SCOOP(98),STONE(98),HOUSE(98),PFAM(98),PBRO(98),PGR
E(98),PWAT(98)
695 GOSUB 730:GET(0,0)-(31,15),HOLE :GOSUB 730:GET(0,0)-(31,15),SCOOP
700 GOSUB 730:GET(0,0)-(31,15),STONE:GOSUB 730:GET(0,0)-(31,15),HOUSE
705 CLS 2:LINE(0,0)-(33,17),7,B:PAINT(1,1),FARM$,7:GET(1,1)-(32,16),PFAM
710 CLS 2:LINE(0,0)-(33,17),7,B:PAINT(1,1),BROWN$,7:GET(1,1)-(32,16),PBRO
715 CLS 2:LINE(0,0)-(33,17),7,B:PAINT(1,1),WATER$,7:GET(1,1)-(32,16),PWAT
720 CLS 2:LINE(7,3)-(41,21),7,B:PAINT(8,4),GREEN$,7:GET(8,4)-(39,19),PGRE
725 CLS 2:SCREEN 0,0,0,1:RETURN
730 FOR I=0 TO 51:READ DAT$:DAT(I)=VAL("&h"+DAT$):NEXT I:PUT(0,0),DAT,PSET
735 FOR I=0 TO 15:FOR II=0 TO 15:C=POINT(II,I):PSET(ABS(II-15)+16,I),C
740 NEXT II:NEXT I:RETURN
745 '-------------------- HOLE DATAS ----------------------------------------
750 DATA 0010,0010,5500,AA00,AA00,AA00,5501,5501,FFFF,FFFF,0000,AA00,FF01,AA00
755 DATA 6601,E701,6601,BB02,FF03,BB02,AB02,FD07,A902,4101,FF03,4101,A000,FF01
760 DATA A000,5515,0000,FF1F,AA2A,0000,FF3E,5515,0000,FF3D,AA0A,0000,FF1E,FF05
765 DATA FF0B,070A,5500,AA00,AA00,AA00,5501,0000,0000,0000
770 '-------------------- SCOOP DATAS ---------------------------------------
775 DATA 0010,0010,0000,FF01,AA00,0000,C001,8000,0000,E000,4000,0000,7000,2000
780 DATA 0000,1C00,0800,0000,0F00,0400,0000,0F00,0F00,0A00,0F00,0500,FFFF,FFFF
785 DATA FFFF,5555,5555,5555,AA2A,AA2A,AA2A,5515,5515,5515,AA0A,AA0A,AA0A,B603
790 DATA DB02,DB02,ED00,B600,B600,0D00,0600,0600,0600,0000
795 '-------------------- STONE DATAS ---------------------------------------
800 DATA 0010,0010,1900,1600,1400,9201,6D01,4901,2403,DB02,9202,9204,6D07,4906
805 DATA 490A,B60D,2403,B204,6D0B,690A,6912,F60D,6409,A44B,DB37,9227,9226,6D5F
810 DATA 4916,4B96,B76D,274D,2C4D,DFF6,9E64,4992,B66D,2449,9224,6DDB,2449,2449
815 DATA DB7E,495A,4912,FF3F,DB36,2409,FF0F,6D0B,0000,0000
820 '-------------------- HOUSE DATAS ---------------------------------------
825 DATA 0010,0010,0000,0000,0300,0100,0300,0F00,0A00,0F00,3F00,1500,3F00,FF00
830 DATA AA00,FF00,FF03,5501,FF03,FF0F,AA0A,FF0F,FF3F,5515,FF3F,FFFF,FF0F,FF0F
835 DATA AA0A,000E,FF0F,0004,FE0E,550F,FE0A,FE0E,AB0F,FE04,FE0E,550F,FE0A,000E
840 DATA FF0F,0004,FF0F,FF0F,AA0A,FF0F,FF0F,5505,0000,0000
```

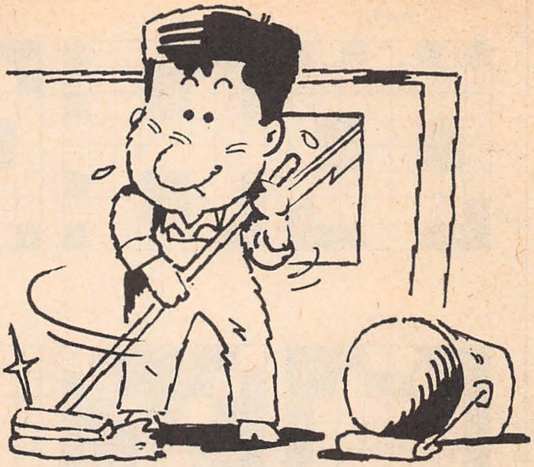

★さあ，みんな!!夕日に……いや，影に向かってさけぶんだ!!「○○○○○ー」ってネ!!（埼玉県北葛飾郡・**高橋毅**君14才）……【**影**：はずかしいわー。**つぐ美**：よくみなさい，バッカヤローとしか考えられないでしょ!!】

ぴゅう太(G-BASIC)用

移植版

クリーンマン

藤原　茂



昔ベーマガにのっていたX1のプログラムをX1ユーザーのT君の家で見て，移植したいなあと思ってやってみました。

●HOW TO PLAY

コントローラ1の方向キーで移動し，白いところを消していきます。バケツやカベにぶつかると，クリーンマンが1人減ります。5人全部いなくなると，GAME OVERです。

白いところを全部消すと，1面クリアでクリーンマンが1人増え，さらに難しくなります。

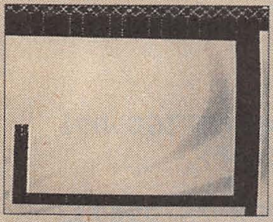
●改造のすすめ

210行に「モシ　J＝0　ナラバ　340＝イケ」を入れると少し速くなります。

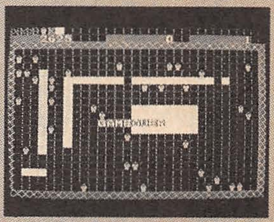
難しくって1面クリアもできない人は，60行のCLを増やしたり，50行のSPを増やしたりすればやさしくなります。

《第1表》変数表

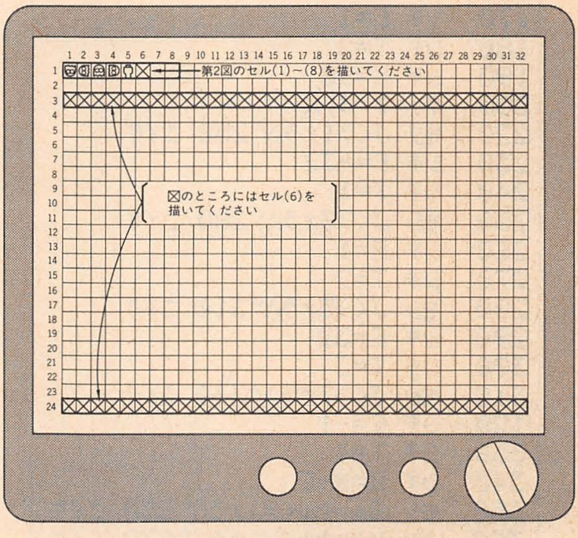
BA	バケツ
KA	カベ
SP	バケツのカウンタ
CL	クリーンマンの数
X	クリーンマンの座標
S	バケツのカウンタ
P	塗りつぶした数
RU	ラウンド
SC	スコア
F	バケツの位置
T	クリーンマンのキャラ



《写真1》移動するクリーンマンを操つれ

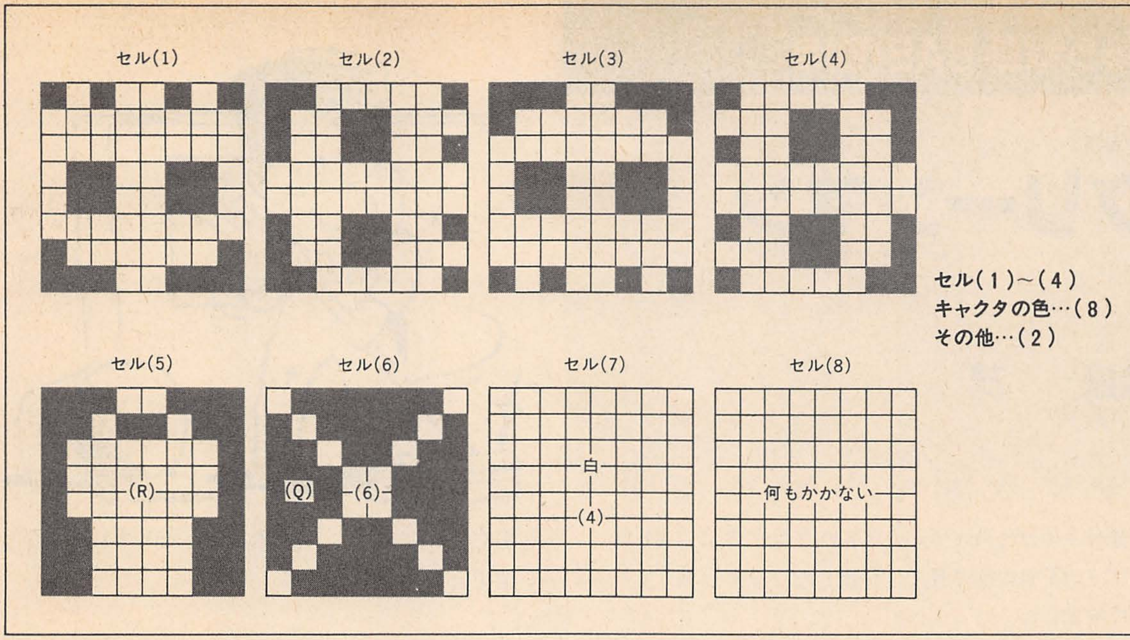


《写真2》もう少しのところで，アウトです



《第1図》バックの描きかた

★あんど――です。(北海道旭川市・**安藤浩之12才**)……【**影**：こういう広いOFにくるとノビノビするなあ。**ワーッ!!**おっ，コダマが返ってくるぞ。**ワーッ!!**(ボカッ)**つぐ美**：大目玉も返っちゃったネ。】



《第2図》セルの描きかた

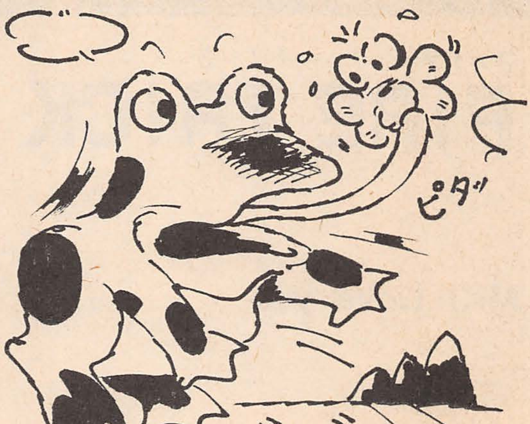
移植版クリーンマンのプログラム・リスト

```
 10   ｼｷ BA=ｾﾙ(5)
 20   ｼｷ KA=ｾﾙ(6)
 30   ｼｷ A=ｾﾙ(8)
 50   ｼｷ SP=10
 60   ｼｷ CL=5
 70   580 ﾆｲｹ
 80   ﾏﾜﾚ 100 B=99ｶﾗ736ｶﾝｶｸ1
 90   ｼｷ ｾﾙ(B)=ｾﾙ(7)
100   ﾄｼﾞﾙ
110   ﾏﾜﾚ140 C=97ｶﾗ737ｶﾝｶｸ32
120   ｼｷ ｾﾙ(C)=ｾﾙ(6)
130   ｼｷ ｾﾙ(C-1)=ｾﾙ(6)
140   ﾄｼﾞﾙ
150   ﾏﾜﾚ 160 D=1ｶﾗ1000ｶﾝｶｸ1
160   ﾄｼﾞﾙ
170   ｼｷ E=1
180   ｼｷ T=2
190   ｼｷ X=98
200   ｷｲ 1 J,K
220   ﾓｼ J<>1ﾅﾗﾊﾞ250 ﾆｲｹ
230   ｼｷ E=-32
240   ｼｷ T=1
250   ﾓｼ J<>3ﾅﾗﾊﾞ280 ﾆｲｹ
260   ｼｷ E=1
270   ｼｷ T=2
280   ﾓｼ J<>5ﾅﾗﾊﾞ310 ﾆｲｹ
290   ｼｷ E=32
300   ｼｷ T=3
310   ﾓｼ J<>7ﾅﾗﾊﾞ340 ﾆｲｹ
320   ｼｷ E=-1
330   ｼｷ T=4
340   ｼｷ X=X+E
350   ﾓｼ BA=ｾﾙ(X)ﾅﾗﾊﾞ630 ﾆｲｹ
360   ﾓｼ KA=ｾﾙ(X)ﾅﾗﾊﾞ630 ﾆｲｹ
370   ﾓｼ A<>ｾﾙ(X)ﾅﾗﾊﾞ470 ﾆｲｹ
380   ｼｷ ｾﾙ(X)=ｾﾙ(T)
390   ｼｷ ｾﾙ(X-E)=ｾﾙ(8)
400   ｼｷ S=S-1
410   ﾓｼ S<>0ﾅﾗﾊﾞ200 ﾆｲｹ
420   ｼｷ S=SP
430   ｼｷ F=ﾗﾝｽｳ(605)+130
440   ﾓｼ A<>ｾﾙ(F)ﾅﾗﾊﾞ200 ﾆｲｹ
450   ｼｷ ｾﾙ(F)=ｾﾙ(5)
460   200 ﾆｲｹ
470   ｼｷ P=P+1
480   ﾓｼ P=599ﾅﾗﾊﾞ530 ﾆｲｹ
490   ｼｷ SC=SC+5
500   ｶｹ 33,SC
510   ｵﾄ ｲﾁｵﾝ
520   380 ﾆｲｹ
530   ｼｷ SP=SP-1
540   ﾓｼ SP<>0ﾅﾗﾊﾞ560 ﾆｲｹ
550   ｼｷ SP=10
560   ｼｷ P=0
565   ｼｷ SC=SC+1000
570   ｼｷ CL=CL+1
580   ｼｷ S=10
590   ｼｷ RU=RU+1
600   ｶｹ 55,RU
610   ｶｹ 45,CL
620   80 ﾆｲｹ
630   ｵﾄ ｼｵﾝ
640   ｼｷ CL=CL-1
650   ｶｹ 45,CL
660   ｼｷ ｾﾙ(X-E)=ｾﾙ(8)
670   ﾓｼ CL<>0ﾅﾗﾊﾞ150 ﾆｲｹ
680   ｶｹ 428,"GAME OVER"
690   ｵﾜﾘ
```


★タイトーの「リターンオブザインベーダー」は「インベーダーの復讐」という意味だそうですが，前作インベーダーにあっさり侵略された僕は彼らにうらまれる覚えはない。(茨城県筑波郡・吉原俊夫14才)……【編：納得!!】

カエルのお食事

今津奈津江



内　　容

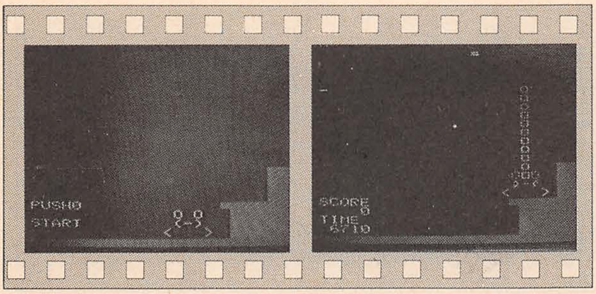
カエルが，空中を飛んでいる虫を食べるという単純なゲームです。カエルの舌が届かない高さを飛んでいる虫は食べれませんので，高級なエサは，葉っぱや丘の上にとび上がってから食べてください。得点は，トンボ(＝)が30点，蚊トンボ(－)が20点，蚊(・)が10点です。TIMEがなくなるとゲーム・オーバーです。

移動は，水平移動をジョイスティックの左右で，とび上がるのを上(〔3〕)で，とび下りるのを下(〔7〕)で行ないます。エサを食べるのは〔9〕のボタンで行ないます。

改造のアドバイス

大きなキャラクタを高速で動かすため，カエルはキー・ボードの記号，文字だけで作りました。よって，白いカエルになりましたが，色をつけられるともっとよいでしょう。

虫は各々PATTERNで作ったほうがそれらしくなります。POSITIONは，トンボなら（XA＊6）＋5，12，蚊トンボなら（XB＊6）＋5，44，蚊なら（XC＊6）＋5，76に設定し，F＄＝“ππππ”あたりで消してから新しい位置にPATTERNでだしてください。



《写真1》ジョイスティックの〔0〕でスタート　《写真2》ビヨ～ンと舌をのばして虫を食べろ

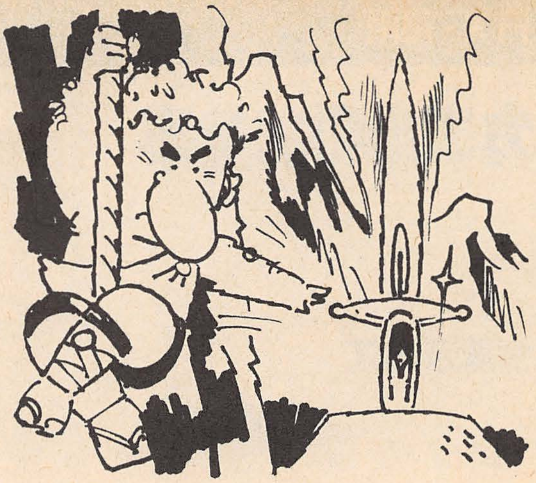
カエルのお食事のプログラム・リスト

```
 10 PRINT"■":COLOR,1:TEMPO7:T=
10010:S=0:XX=16:YY=19:X=0
 20 A$="O O⇩◇◇◇(-)⇩◇◇◇◇<    >◇"
 30 B$="    ⇩◇◇◇) <"
 40 C$="o o⇩◇◇◇(^)⇩◇◇◇/ \⇩◇◇◇\
/⇩◇◇◇/ \"
 50 D$="◇□":FORI=0TO9:D$=D$+"⇧
◇□":NEXT
 60 E$="     ◇"
 70 G$="     "
 80 CURSOR10,8:PRINT"ｶｴﾙ ﾉ ｵｼｮ
ｸｼﾞ"
 90 CURSOR10,10:PRINT"JOYS[0]S
TART"
 100 JOYS1 A:IFA<>0THEN100
 110 PRINT"■":GOSUB800:XA=25:X
B=5:XC=15
 120 XA=XA+SGN(RND(1)-0.5):XA=
XA+((XA>28)-(XA<1))
 130 XB=XB+SGN(RND(1)-0.5):XB=
XB+((XB>28)-(XB<1))
 140 XC=XC+SGN(RND(1)-0.5):XC=
XC+((XC>23)-(XC<9))
 150 CURSORXA-1,1:PRINT" = "
 160 CURSORXB-1,5:PRINT" - "
 170 CURSORXC-1,9:PRINT" . "
 180 JOYS1 M:IFM=10THEN300
 185 IFM=9GOSUB400:GOTO260
 190 X=X+((M=8)+(M=1)+(M=2))*(
(X=-3)+(X=-1))-((M=4)+(M=5)+(M
=6))*((X=-2)+(X=0))
 200 X=X+(M=3)*((X=0)+(X=1)-(X
=-1))-(M=7)*((X>0)-(X=-2))
 210 XY=XX:YX=YY:XX=(X+3)*5+1:
YY=19-4*(ABS(X)+(X=-1)+(X=-3))
 230 FORI=0TO2:CURSORXY-1,YX+I
:PRINTE$:NEXT
 240 IFM=3GOSUB500
 250 IFM=7GOSUB600
 260 CURSORXX,YY:PRINTA$
 300 T=T-10:IFT<0THENT=0
 320 CURSOR2,19:PRINTUSING"###
##";S
 340 CURSOR2,21:PRINTUSING"###
##";T
 350 IFT=0THEN900
 360 GOTO120
 400 CURSORXX,YY:PRINTB$
 410 CURSORXX,YY:PRINTD$
 420 MUSIC@"CEG0"
 430 IF((X=-1)+(X=0)+(X=1))*(X
X=XC-1)THENT=T+30:S=S+10:MUSIC
"C-1":XC=10+INT(RND(1)*15)
 440 IF((X<-1)+(X>0))*(XX=XB-1
)THENT=T+30:S=S+20:MUSIC"E-1":
XB=INT(RND(1)*27)+1
 450 IF((X=2)+(X<-1))*(XX=XA-1
)THENT=T+30:S=S+30:MUSIC"G-1":
XA=INT(RND(1)*27)+1
 460 FORI=0TO9:CURSORXX+1,YY-1
0+I:PRINT" ":T=T-3:NEXT:RETURN
 500 CURSORXY,YX-3:PRINTC$:MUS
IC"E+0G+0":T=T-10
 510 FORI=0TO4:CURSORXY,YX-3+I
:PRINTG$:NEXT
 520 RETURN
 600 CURSORXX,YY-3:PRINTC$:MUS
IC"G+0E+0":T=T-10
 610 FORI=0TO4:CURSORXX,YY-3+I
:PRINTG$:NEXT
 620 RETURN
 800 LINE[3]191,113,161,113,16
1,145,131,145,131,150,137,150,
137,177,0,177:PAINT[3]190,114
 810 CIRCLE[4]32,113,28,1.1:LI
NE[4]4,113,60,113:PAINT[4]32,1
14
 820 CIRCLE[1]32,113,28,1.1
 830 BOX[4]0,113,5,177:PAINT[4
]1,114
 835 CURSORXX,YY:PRINTA$
 840 CURSOR2,18:PRINT"PUSH0"
 845 CURSOR2,20:PRINT"START"
 850 JOYS1 A:IFA<>0THEN850
 860 CURSOR2,18:PRINT"SCORE"
 870 CURSOR2,20:PRINT"TIME "
 880 RETURN
 900 CURSOR8,10:PRINT"REPLAY(Y
/N)"
 910 GETA$:IFA$=""THEN910
 920 IFA$="Y"THENRUN
 930 IFA$="N"THENEND
 940 GOTO910
```

S1用

FIRE TRICK
(ファイヤー トリック)

Mr.I Love you



STORY

昔々，人類創世の時代の話。

ゼウスは，プロメテウス兄弟に，動物たちに送りものをするように命じました。しかし，人類には何一つ送りものがありません。

そこで，プロメテウスは火を与えようと思い，ゼウスがみずから守る神殿へ向かうのでした。

How to play

⑧②④⑥で上下左右ですが，左右は最上段でしか移動できないのです。それで，最下段にある“ファイヤー・トリック”を取ってください。

また，スペース・キーには2種類の使いかたがあって，EVILのま横で押すと，ファイヤー・トリックの魔力で，EVILを燃やせます。ここで，ファイヤー・トリックの魔力(MY　POWER)が20減ります。二つ目は，最上段で押すと，魔力がすべてCATS EYEに吸い取られます。そして，このCATS EYEのパワーが300になると，火を人類に届けたことになり,ラウンド・クリアです。あとはやっていれば，わかると思います。

ラウンド・クリアであることをすると，高得点が得られます。これがHI-SCOREのこつです。

FAINALLY

S1は速い。PUT@C，GET@Cも，大変便利です。S1では，IF文を気にする必要がない（いいわけかな？)。とにかく速い！　S1ユーザーがんばろう。

CHECKER FLAG

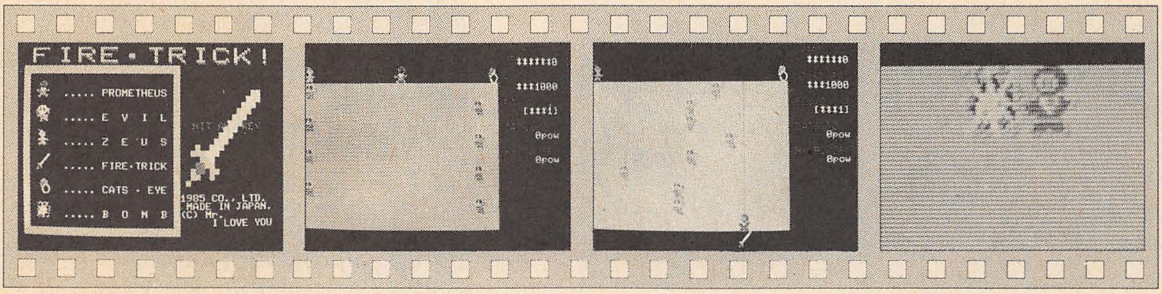
編：キャラクタがよくできていますね。

Dr.D：S1はキャラクタを定義できるし，PUT@を使って複数のキャラクタを表示できるから，スピードが遅くなることはない。プログラムについてだが，ON　GOTOはあまり使わないこと。1860行はダメだ。まだ，IF文のほうがいいぞ。

影：ということですね。

◆

◆



《写真1》タイトル画面。キャラクタ説明です

《写真2》さあ，キミは人類に火を与えられるか

《写真3》ススッとファイヤー・トリックを取れ

《写真4》EVILをやっつけたプロメテウス

★うそつきの話：A君「ラッパ吹いてみろよ」。B君「ホラ，吹いたよ」チャンチャン。(茨城県水戸市・勇人14才)…
…【影：これは，私に対するあてつけか？編：なに，イラダッてるんですか。影：するどいギャグなもんで。】

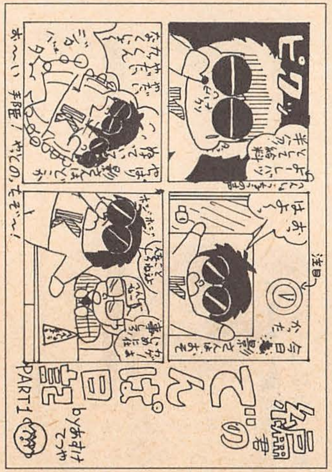
FIRE TRICKのプログラム・リスト

```
1000 '*******************************
1010 '*** FIRE TRICK              ***
1020 '***  CO,.LTD MADE IN JAPAN ***
1030 '***    1985. 6. 5           ***
1040 '*** (C) Mr. I LOVE YOU      ***
1050 '***          MB-S1(MODE [A])***
1060 '*******************************
1070 '***** START 1 .. *****
1080 CLEAR:SCREEN ,,1:WIDTH 40:PALETTE:GOSUB 2330
1090 RANDOMIZE (TIME):DEFINT A-Z:HI=1000:DEFFNS(X,Y)=SCREEN(X,Y)
1100 DIM A%(10),B%(10),C%(10),D%(10),E%(10),F%(10),G%(10),EX(2,4),EY(2,4)
1110 '***** TITLE .... *****
1120 CLS
1130 SYMBOL( 16,  2),"FIRE・TRICK!",7,2,2,PSET
1140 SYMBOL( 14,  0),"FIRE・TRICK!",7,2,6,PSET
1150 FOR I=1 TO 24 STEP 4:COLOR 7,0,1
1160 LOCATE  2,3+(I/4)*3:PRINT CHR$(95+I)+CHR$(96+I)
1170 LOCATE  2,4+(I/4)*3:PRINT CHR$(97+I)+CHR$(98+I)
1180 NEXT I:LINE(  0, 17)-(384,184),PSET,3,BF
1190 LINE( 16, 25)-(368,176),PRESET,,BF
1200 LOCATE  6, 5:PRINT "..... PROMETHEUS"
1210 LOCATE  6, 8:PRINT "..... E  V  I  L"
1220 LOCATE  6,11:PRINT "..... Z  E  U  S"
1230 LOCATE  6,14:PRINT "..... FIRE・TRICK"
1240 LOCATE  6,17:PRINT "..... CATS ・ EYE"
1250 LOCATE  6,20:PRINT "..... B  O  M  B"
1260 SYMBOL(400, 40),CHR$(&H6C)+CHR$(&H6D),12,6,,PSET
1270 SYMBOL(400, 88),CHR$(&H6E)+CHR$(&H6F),12,6,,PSET
1280 COLOR 7,0,0
1290 LOCATE 24,18:PRINT "1985 CO., LTD.
1300 LOCATE 24,19:PRINT " MADE IN JAPAN.
1310 LOCATE 24,20:PRINT "(C) Mr.
1320 LOCATE 24,21:PRINT "      I LOVE YOU
1330 COLOR 2
1340 LOCATE 26, 9:PRINT "HIT ANY KEY"
1350 WHILE INKEY$="":WEND:COLOR 7,0,0
1360 GET@C( 2, 4)-( 3, 5),A%:GET@C( 2, 7)-( 3, 8),B%
1370 GET@C( 2,10)-( 3,11),C%:GET@C( 2,13)-( 3,14),D%
1380 GET@C( 2,16)-( 3,17),E%:GET@C( 2,19)-( 3,20),F%
1390 '***** START 2 .. *****
1400 POKE&HFFE0,&H04:CLS
1410 SC=0:RO=0:MX(1)=0:MX(2)=26
1420 RO=RO+1:CP=0:PP=0:TS=0:PX=14:PY=2:ZX=0:ZY=2
1430 FOR I=1 TO 4:EX(1,I)=MX(1):EY(1,I)=I*4 :NEXT I
1440 FOR I=1 TO 4:EX(2,I)=MX(2):EY(2,I)=I*4+2:NEXT I
1450 '***** S.SCREEN . *****
1460 LINE(  0, 32)-(480,200),PSET,5,BF
1470 LINE(  0,176)-(480,200),PSET,0,BF:COLOR 2,0
1480 LOCATE 31, 0:PRINT "SCORE   ":LOCATE 31, 3:PRINT "HI SCORE"
1490 LOCATE 31, 6:PRINT "ROUND   ":LOCATE 31, 9:PRINT "CATS・POW"
1500 LOCATE 31,12:PRINT "MY POWER"
1510 GOSUB 2190
1520 PUT@C(PX,PY),A%:PUT@C(ZX,ZY),C%:PUT@C(28, 2),E%
1530 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 4
1540 PUT@C(EX(I,J),EY(I,J)),B%
1550 NEXT J:NEXT I:PLAY"MFT11005L8E.E.L12EFGEFGL2E"
1560 '***** MAIN (YOU) *****
1570 GOSUB 2190
1580 M1=PEEK(&HFFE0):IF PY)2 THEN 1610
1590 IF M1=&HB7 AND PX)2 THEN GOSUB 1960:PX=PX-2
1600 IF M1=&HBE AND PX(24THEN GOSUB 1960:PX=PX+2
1610 IF M1=&H8D AND PY)2 THEN GOSUB 1960:PY=PY-2
1620 IF M1=&HCD AND PY(22THEN GOSUB 1910:PY=PY+2
1630 IF M1=&H80            THEN 2000
1640 IF FNS(PX,PY)=104 OR FNS(PX,PY)=100 THEN 2590
1650 IF FNS(PX,PY)=108 THEN PLAY"O4T255L8DCMB":TS=0:PP=PP+100:SC=SC+50
1660 PUT@C(PX,PY),A%
1670 '***** EVIL ..... *****
1680 EM=INT(RND(1)*2)+1:EN=INT(RND(1)*4)+1
1690 LOCATE EX(EM,EN),EY(EM,EN)  :PRINT "  "
1700 LOCATE EX(EM,EN),EY(EM,EN)+1:PRINT "  ":ON EM GOTO 1710,1740
1710 EX(EM,EN)=EX(EM,EN)+2
1720 IF EX(EM,EN))26 THEN EX(EM,EN)=0
1730 GOTO 1760
1740 EX(EM,EN)=EX(EM,EN)-2
1750 IF EX(EM,EN)(0 THEN EX(EM,EN)=26
1760 IF FNS(EX(EM,EN),EY(EM,EN))=96 THEN 2590
1770 IF FNS(EX(EM,EN),EY(EM,EN))=151THEN 2590
1780 PUT@C(EX(EM,EN),EY(EM,EN)),B%
1790 '***** ZEUS ..... *****
1800 LOCATE ZX,ZY:PRINT "  ":LOCATE ZX,ZY+1:PRINT "  "
1810 ZX=ZX+2:IF ZX)26 THEN ZX=0
1820 IF FNS(ZX,ZY)=96 THEN 2590
1830 PUT@C(ZX,ZY),C%
1840 '***** FIRE TRICK *****
1850 ON TS+1 GOTO 1860,1890
1860 ON (RND(1)*5)+1 GOTO 1870,1900,1900,1900,1900
1870 TX=INT(RND(1)*22)+2:TY=22
1880 IF TX MOD 2=0 THEN TS=1 ELSE 1900
1890 PUT@C(TX,TY),D%
1900 GOTO 1560
1910 '***** SUB NO. 1  *****
1920 IF PY=2 THEN GOTO 1960
1930 COLOR 6:LOCATE PX,PY  :PRINT "きぃ"
1940         LOCATE PX,PY+1:PRINT "きぃ":COLOR 7
1950 GOTO 1990
1960 '***** SUB NO. 2  *****
1970 LOCATE PX,PY  :PRINT "  "
1980 LOCATE PX,PY+1:PRINT "  "
1990 RETURN
2000 '***** SUB NO. 3  *****
2010 IF PEEK(&HFFE0)=&HB0 AND PP)20 THEN 2020 ELSE 2130
2020 IF PY=2 AND PP)0 THEN 2140
2030 PP=PP-20
2040 IF FNS(PX-2,PY)=100 OR FNS(PX+2,PY)=100 THEN 2050 ELSE 2130
2050 FOR I=1 TO.2:FOR J=1 TO 4
2060 IF PY=EY( I, J) THEN DX=I:DY=J
2070 NEXT J:NEXT I
2080 PUT@C(EX(DX,DY),EY(DX,DY)),F%:SC=SC+10
2090 PLAY"MFO5T200L4EE.EBC.."
2100 LOCATE EX(DX,DY),EY(DX,DY)  :PRINT "  "
2110 LOCATE EX(DX,DY),EY(DX,DY)+1:PRINT "  "
2120 EX(DX,DY)=MX(DX):PUT@C(EX(DX,DY),EY(DX,DY)),B%
2130 GOTO 1640
2140 '***** SUB NO. 4  *****
2150 PLAY"MFT200O6L1GBL2GBL4GBL8GBL16GBL32GB"
2160 WHILE PP)0 AND CP(300:PP=PP-1:CP=CP+1:SC=SC+10:GOSUB 2190:WEND
2170 IF CP)=300 THEN 2270
2180 GOTO 1640
2190 '***** SUB NO. 5  *****
2200 IF SC)HI THEN HI=SC
2210 COLOR 7:LOCATE 33, 1:PRINT USING"**######";SC
2220         LOCATE 33, 4:PRINT USING"**######";HI
2230         LOCATE 33, 7:PRINT USING" [**##]";RO
2240         LOCATE 33,10:PRINT USING"####pow";CP
2250         LOCATE 33,13:PRINT USING"####pow";PP
2260 RETURN
2270 '***** NICE CLEAR *****
2280 PLAY"MFO4T160L4EEEEFGEFGEDL1C"
2290 WHILE PP)0:PP=PP-1:SC=SC+100:GOSUB 2190:WEND
2300 PLAY"MFO5T255L16EC":SC=SC+(RO*1000):GOSUB 2190
2310 FOR I=1 TO 5000:NEXT:PLAY"MFO5T255L16EC":CLS
2320 FOR I=1 TO 5000:NEXT:GOTO 1420
2330 '***** IG SET ... *****
2340 IG$(&H60)="0000000505000007","0000000505000007","030F1810100B070C"
2350 IG$(&H61)="00000000000000C0","00000000000000C0","E0F07838387OC070"
2360 IG$(&H62)="8783C1000F006038","8783C1000F006038","3C7E3F0F001F1E00"
2370 IG$(&H63)="C2860000E0080818","C2860000E0080818","7CF8F0E000F0F000"
2380 IG$(&H64)="071F3222A2A73F96","071F3222A2A73F96","071F3F3FBFBFBF9F"
2390 IG$(&H65)="E0F0381A1B18F2E2","E0F0381A1B18F2E2","E0F0F8FEFFFFFBF3"
2400 IG$(&H66)="1F402D000504000E","1F402D000504000E","9F5F7D2D0707060F"
2410 IG$(&H67)="804CE008A8401C00","804CE008A8401C00","E2ECF8F8F8F85C1C"
2420 IG$(&H68)="0000000002020000","3C070F1D1F1F0703","3C070F1D1F1F0703"
2430 IG$(&H69)="00000000808C0404","0000C060E0E0C080","0000C060E0E0C080"
2440 IG$(&H6A)="2020200700000038","273F3F030F1E1E00","071F1F000F1E1E00"
2450 IG$(&H6B)="04040CC404041470","E0FCFC80E0E0E000","E0F8F000E0E0E000"
2460 IG$(&H6C)="0000000000000001","0000000000000001","0000000000000001"
2470 IG$(&H6D)="01060C183060C080","03070E1C3870E0C0","03070E1C3870E0C0"
2480 IG$(&H6E)="03267C183C766480","03277E1C0C466480","03070E0400000000"
2490 IG$(&H6F)="0000000000000000","8000000000000000","8000000000000000"
2500 IG$(&H70)="0000000100000000","0000000100000000","00000307070F0F0F"
2510 IG$(&H71)="0000800818083OEC","00008008180838FC","00E0F0F8F8F8F0EC"
2520 IG$(&H72)="0007000101010000","0007030303010100","0707000101010000"
2530 IG$(&H73)="468301010182C67C","4E8703030382C6FC","C68301010182C67C"
2540 IG$(&H74)="18B223174F3F5FBF","18B2220243335F8F","000202024333 1F0F"
2550 IG$(&H75)="60F418B8FAF3F9FA","60F418183263E1F2","00040818306OE0F0"
2560 IG$(&H76)="BFFF7F7F3F778926","9F9F5B7F35618926","1F1F1B3F35618000"
2570 IG$(&H77)="F9FAFCFED0A4968C","B9E2F0DA8084968C","B8E0F0DA80808080"
2580 RETURN
2590 '***** GAME OVER  *****
2600 PUT@C(PX,PY),F%
2610 PLAY"MFT255O3L4BAGFEDCO2BL8AGFEL16DCO1L32B"
2620 SYMBOL( 64, 70),"GAME OVER",5,2,1,PSET
2630 SYMBOL( 62, 68),"GAME OVER",5,2,3,PSET:POKE&HFFE0,&H44
2640 COLOR 6:LOCATE 10,11:PRINT "PLAY AGAIN (Y/N)":COLOR 7
2650 Y$=INKEY$
2660 IF Y$="Y" THEN 1120
2670 IF Y$="N" THEN CLS:PRINT "See You Again":END
2680 GOTO 2650
```



by Pまん

評…私に解けないだと！（影）



by あすけてつや

評…私のイメージはこうなんだろうか（影）

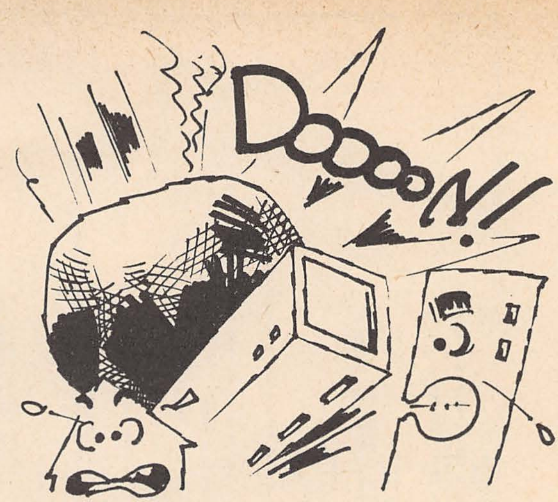
★僕は，メトロクロスをやるといつも思うんです。このランナー，影さんみたいだなあって！（北海道札幌市・滝本誠14才）……【影：朝，遅刻しそうになっても，クラッカー・ジャンプで一気に間に合っちゃうのだ。】

SC-3000(LEVELⅡ)用

メテオ

METEO
ヤメテオ

角田　理彦



★説　明

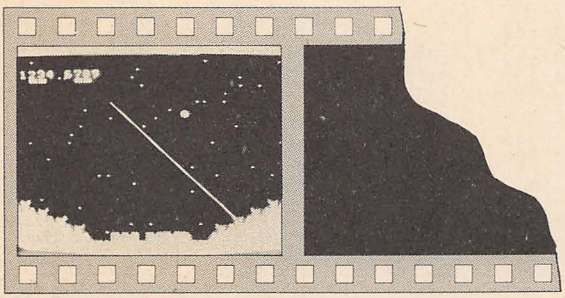
あの『METEO』の，縮小移植版です。

プログラムは，**リスト1**より**リスト3**まで順にLOADし，RUNしていきます。

すると，画面上方より隕石が降ってきます。都市に落ちる前に，レーザー砲で撃ち落としてください。

[1]～[4]，[6]～[9]のキーを押すと，そのキーに対応したレーザー砲から，レーザーが発射されます（**注**：一度にたくさんのキーを押すと，Breakします）。しかし，このレーザーにも欠点があり，1回使うとエネルギー充電に時間がかかるため，次回まで使えなくなってしまいます。

3月号の「オーラ・バトル」をみて，よし自分もと思い作りました。



《写真1》おなじみのメテオが地球を襲うゲーム

★

★

CHECKER FLAG

Dr.D：LEVELⅡでも，これだけのプログラムが組める。テクニックを競ううえでも，今回の作品は，実におもしろいと思う。

影：コスト・パフォーマンス・プログラムですな。なっ!?

《リスト1》キャラクタ定義のリスト

```
1 FORI=230TO239:READA$:PATTERNC#I,A$:N
EXT
2 DATA 0182B5FAFC1CDEFC,8041AD5F3F387B
3F,7C44574155415541,1E12734155415541
3 DATA 1F11754155415541,E0E0F0F0F8F8FC
FE,07070F0F1F1F3F7F,FFFFFFFFFFFFFFFF
4 DATA 3CFFFFFFFFFFFFFF,18767AFF7E7E18
00
5 SCREEN2,2:COLOR,1:CLS
6 FORX=1TO50:PSET(INT(RND(1)*256),INT(
RND(1)*24)*8+7),15:NEXT
7 FORX=1TO9:CURSORX*8,16:COLOR15
8 PRINTMID$("1234 6789",X,1):NEXT
```

《リスト2》画面データのリスト

```
1 DATA○▌                                   ➡
2 DATA年月○▌                             ➡月年
3 DATA年年年月○▌                       ➡月年年年
4 DATA年年年年年月○▌                 ➡月年年年年年
5 DATA年年年年年年年月○                 ●月年年年年年年年
6 DATA年年年年年年年年年年年月年年年年年年年年年月年年年年年年年年年
7 SCREEN2,2:FORY=18TO23:READA$
8 FORX=1TOLEN(A$):M$=MID$(A$,X,1)
9 ONASC(M$)-229GOTO10,10,11,11,11,12,1
2,12,12
10 COLOR 5:GOTO13
11 COLOR15:GOTO13
12 COLOR 8
13 CURSORX*8-8,Y*8:PRINTM$:NEXT:NEXT
```

《リスト3》メイン・プログラムのリスト

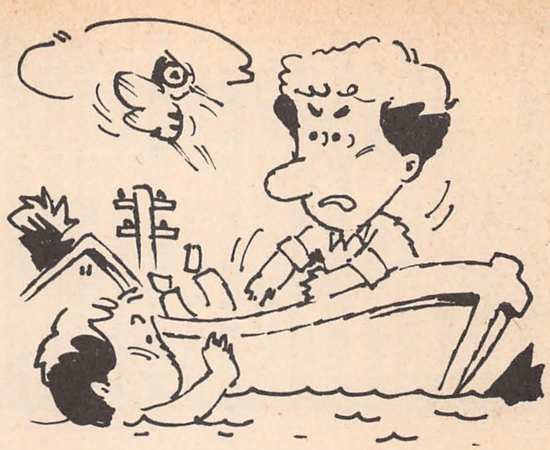
```
1 SCREEN2,2:BLINE(8,24)-(79,27),,BF
2 X=INT(RND(1)*9)*8+88:Y=8:GOTO12
3 K$=INKEY$:I=VAL(K$):IFI=0ORI=5THEN9
4 IFVPEEK(I*8+768)=254THEN9
5 LINE(I*8,24)-(I*8+6,27),5,BF
6 A=I*16-87*(I>5):B=-I*8*(I<5)-(10-I)*
8*(I>5)+136:I=((I>5)-(I<5))*111
7 BEEP1:LINE(A,B)-(A+I,B-112),15
8 BLINE(A,B)-(A+I,B-112),15:BEEP0
9 BLINE(X,Y)-(X+7,Y+6),,BF
10 IFVPEEK(Y*32+X+8192)=241THENBEEP:GO
TO1
11 X=X+INT(RND(1)*3-1)*8:X=X+((X>152)-
(X<88))*8:Y=Y+8:IFY>168THENSOUND4,2,15
:FORI=1TO99:NEXT:SOUND0:GOTO1
12 CURSORX,Y:COLOR10:PRINT"8":GOTO3
```


★**サスペンス劇場「悪魔の足跡」**：狩人が山に狩りにでかけた。とつぜん，狩人がさけんだ「あっ，熊の足跡！」(神奈川県相模原市・**今泉陽一13才**)……【**編**：**「カニの足跡」**：影さんの足跡。わかるカニ??**影**：またカニ??】

SC-3000(LEVELIII)用

ゲンタ低気圧

しゅうちょう



★物　語

今日は，朝から快晴だ。ヤスッペはなんとなくウキウキしてきて，町の中を散歩していた。すると，いきなり雲が空をおおいかぶしてしまい，ものすごく強い雨が降ってきた。

「ウァー!!」と，ヤスッペは驚いて近くの家の壁にへばりついた。そして，あっというまに，町は湖のようになってしまった。

「ワッハッハ!! ヤスッペ，壁にへばりついた気分はどうだ!? 今日こそはおまえをやっつけてやるぞ!! ワッハッハ!!」と，あのにくらしいゲンタバチの声が聞こえてくるではないか。

「くっ，くそお！ なんとかやっつける手はないものか」と，ヤスッペが考えていると，

「ヤスッペ君，安心したまえ!! 私が君に手助けしてあげよう」と，あの正義の神様〝ソーヤンの神〟の声がした。と同時に，〝よしんげ〟という名のボート，〝とかてる〟とよばれる救急箱，〝ジュリ〟とよばれるカンヅメが落ちてきた。

「ありがとうございます!!」

ヤスッペは，ゲンタバチに立ち向かってゆくのであった。

★GAME

あなたは，ヤスッペ（青い服）です。壁にしがみついているときはカーソル・キー上下で移動，綱わたりしているときはカーソル・キー左右で移動します。綱をわたすには，スペース・キーを押します。ただし，綱にぶらさがっていられるのは8秒間だけで，4秒経過したときに注意信号（綱が変色して音がでる）が出力されます。

CHECKER FLAG

編：シリーズ化の作品が，目立つようになりました。作るほうは大変でしょうが，私も読者のみなさんも，毎号の楽しみがグーンと増えたようで，うれしく思います。

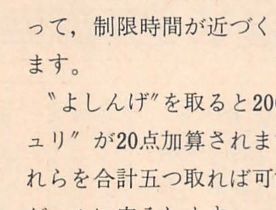
また，壁にしがみついていられるのも時間制限があって，制限時間が近づくと，秒読みのサウンドが鳴ります。

〝よしんげ〟を取ると200点，〝とかてる〟は150点，〝ジュリ〟が20点加算されます。ラウンド・クリアは，これらを合計五つ取れば可能です。すると，ボーナス・ゲームに突入します。

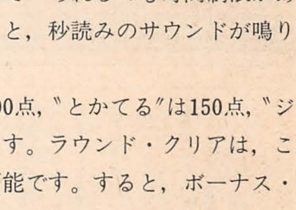
スペース・キーでジャンプして，うまく〝よしんげ〟に体当たりしてください。みごと当たれば，1000点のボーナスがでます。

なお，〝ハマグリ〟が化けているブルドーザーに当たると，ヤスッペは落下してしまいます。水に3回落ちてしまうと，ゲーム・オーバーです。

えっ，戦艦キャベツの使いみちがないって!?　いいえ，あるのです。どうするのかは，研究してください。



《写真1》町を洪水から守るため，ヤスッペが出動



《写真2》8秒たつと綱が切れてしまう……

★馬場さんのかくれんぼ：も～いいかい？バーバだよ！（東京都文京区・清水公彦11才）……【影：ギャハハ，オモロイデー!!よし，編くんでためしてみるか。編くん，影さんのかくれんぼ：も～いいかい？編：バーカだよ！】

ゲンタ低気圧のプログラム・リスト

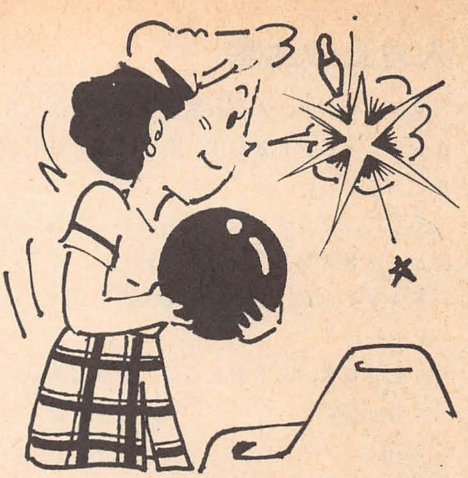
```
10 GOSUB 1930:GOSUB1660:MAG1
20 REM ----- ｼｮｷｾｯﾃｲ --------
30 SC=0:YA=3:RO=1:F=0:G=5:SS=10
40 REM
50 X=5:Y=150:BY=0:BX=230:QY=0:QX=50:CY
=70:CX=0:VX=255:KX=255:KY=160:M=0
60 SCREEN 2,2:COLOR,1:CLS
70 GOSUB1460
80 REM ----- SCORE ﾋｮｳｼﾞ ------
90 IFF=5THEN1110
100 BLINE(0,0)-(255,10),,BF
110 COLOR10:CURSOR40,0:PRINT"SCORE ";S
C;" ROUND ";RO;" YASSPE ";YA
120 IFYA=0THEN1850
130 REM ---- ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ -------
140 TIME$="00:00:00"
150 K$=INKEY$
160 IFR=1THENGOSUB490:GOTO240
170 IFTIME$>="00:00:02"THENSOUND1,330,
15:SOUND1,262,15
180 IFTIME$>="00:00:04"THEN610
190 SOUND3,123,12
200 IFK$=CHR$(30)ANDY>=70THENY=Y-20
210 IFK$=CHR$(31)ANDY<=140THENY=Y+20
220 IFK$=CHR$(32)THENGOSUB440
230 SPRITE1,(X,Y),47,6:SPRITE2,(X,Y),5
1,4:SOUND0
240 IFBY>=160ORBX<=20THENGOSUB360
250 BX=BX-SS:BY=BY+SS:SPRITE5,(BX,BY),
3,10:SPRITE6,(BX,BY),7,4:SOUND3,110,12
260 IFQY>=160ORQX>=230THENGOSUB380
270 QX=QX+SS:QY=QY+SS:SPRITE9,(QX,QY),
19,8
280 IFCX>=230THENGOSUB400
290 CX=CX+SS:SPRITE7,(CX,CY),11,8:SPRI
TE8,(CX,CY),15,15
300 IFVX<=50THENGOSUB410
310 VX=VX-SS:SPRITE4,(VX,VY),23,10:SOU
ND3,117,12
320 IFVX<=50THENGOSUB420
330 KX=KX-SS:SPRITE0,(KX,KY),63,14
340 GOTO 850
350 REM ----ｻﾌﾞ [ ｲﾄﾞｳﾌﾞﾂ ｶｳﾚﾙ ] ----
360 SPRITE3,(BX,BY),27,15
370 BX=INT(RND(1)*230)+50:BY=0:SPRITE3
,(BX,BY),27,1:RETURN
380 SPRITE3,(QX,QY),27,15
390 QX=INT(RND(1)*230)+50:QY=0:SPRITE3
,(QX,QY),27,1:RETURN
400 CY=INT(RND(1)*100)+50:CX=0:RETURN
410 VY=INT(RND(1)*100)+50:VX=255:RETUR
N
420 KX=255:RETURN
430 REM --- ｻﾌﾞ [ ﾂﾅ ﾜﾀﾘ ]---
440 FORI=1TO5:SOUND1,339,15:SOUND1,262
,15:SOUND1,220,15:NEXT:R=1
450 IFX=5THENX=30
460 IFX=230THENX=220
470 LINE(16,Y)-(239,Y),10:SOUND0
480 TIME$="00:00:00"
490 K$=INKEY$
500 IFK$=CHR$(28)ANDX<225THENX=X+20
510 IFK$=CHR$(29)THENX=X-20
520 SPRITE1,(X,Y),31,6:SPRITE2,(X,Y),3
5,4
530 IFX>=225THENX=230:R=0:BLINE(16,Y)-
(239,Y):FORI=1TO10:SOUND1,175-I,15:NEX
T:SOUND0:M=0:GOSUB590:TIME$="00:00:00"
:RETURN
540 IFX<=20THENX=5:R=0:BLINE(16,Y)-(23
9,Y):FORI=1TO10:SOUND1,175-I,15:NEXT:S
OUND0:M=0:GOSUB590:TIME$="00:00:00":RE
TURN
550 IFM=1THEN570
560 IFTIME$>="00:00:04"THENLINE(16,Y)-
(239,Y),8:FORJ=1TO10:SOUND1,349-J,15:N
EXT:M=1:SOUND0
570 IFTIME$>="00:00:08"THENR=0:BLINE(1
6,Y)-(239,Y):FORJ=1TO10:SOUND1,175-J,1
5:NEXT:M=0:GOSUB590:GOTO610
580 RETURN
590 FORJ=31TO55STEP5
600 LINE(J,30)-(J,160),7:NEXT:RETURN
610 REM ------ ﾔｽｯﾍﾟ ｵﾁﾀ ----
620 FORJ=1TO(152-Y)/5:SOUND1,175-J,15:
SOUND2,196-J,15:SOUND3,220-J,15:Y=Y+5
630 SPRITE1,(X,Y),39,6:SPRITE2,(X,Y),4
3,4
640 NEXT:IFX+8>=KXANDX<=KX+8THEN730
650 REM ----- ﾔｽｯﾍﾟ ｼﾝｼﾞｬｯﾀ ------
660 SOUND0:YA=YA-1:SPRITE3,(X,Y),27,15
670 COLOR10:CURSOR80,70:PRINT"ｶﾞｯｼｬ~~~
ﾝ !!"
680 CURSOR80,90:PRINT"ｱ~ｱ､ｵｯｺﾁﾁｬｯﾀ !!"
690 SOUND4,2,15:FORJ=1TO150:NEXT:SOUND
0
700 RESTORE2140:FORI=1TO5:READA1,B1,C1
:FORJ=1TOC1:SOUND1,A1,15:SOUND2,B1,15:
NEXT:NEXT:SOUND0
710 BLINE(70,65)-(230,100),,BF
720 SPRITE3,(X,Y),27,1:X=5:Y=150:GOTO8
0
730 REM ----- ｾﾝｶﾝ ｷｬﾍﾞﾂ ｵﾀｽｹ !! ---
740 M=0:COLOR15:CURSOR80,70:PRINT"ﾌｩ､ﾀ
ｽｶｯﾀ...｡"
750 FORII=1TO10:SOUND1,175-II:NEXT:SOU
ND0
760 RESTORE2160:FORII=1TO9:READA2,B2,C
2:FORJJ=1TOC2:SOUND1,A2,15:SOUND2,B2,1
5:NEXT:NEXT
770 FORII=1TO(X-5)/5:KX=KX-5
780 SPRITE0,(KX,KY),63,15:SPRITE1,(KX,
KY-16),39,6:SPRITE2,(KX,KY-16),43,4
790 NEXT:BB=INT(RND(1)*10000)+1:COLOR2
:CURSOR50,90:PRINT"ﾗｯｷ---!! BONUS ";BB
800 SC=SC+BB:X=5:KX=255
810 SOUND1,1047,15:SOUND2,1319,15:SOUN
D3,1568,15:FORJJ=1TO200:NEXT:SOUND0
820 BLINE(45,65)-(200,100),,BF
830 GOSUB590:GOTO 80
840 REM ----- ﾊ ﾝ ﾃ ｲ -------
850 IFX+16>=BXANDX<=BX+16ANDY+16>=BYAN
DY<=BY+16THEN910
860 IFX+16>=QXANDX<=QX+16ANDY+16>=QYAN
DY<=QY+16THEN960
870 IFX+16>=CXANDX<=CX+16ANDY+16>=CYAN
DY<=CY+16THEN1010
880 IFX+16>=VXANDX<=VX+16ANDY+16>=VYAN
DY<=VY+16THEN1060
890 GOTO 150
900 REM ---- ﾖｼﾝｹﾞ ｦ ﾄｯﾀ !! -----
910 SC=SC+200:COLOR4:CURSOR70,35:PRINT
"ﾖｼﾝｹﾞ Catch !! +200"
920 RESTORE2180:FORII=1TO4:READA3,B3,C
3:FORJJ=1TOC3:SOUND1,A3,15:SOUND2,B3,1
5:NEXT:NEXT:SOUND0
930 BLINE(70,35)-(240,45),,BF
940 F=F+1:GOTO 80
950 REM --- ﾄｶﾃﾙ ｦ ﾄｯﾀ !! ----
960 SC=SC+150:COLOR8:CURSOR70,35:PRINT
"ﾄｶﾃﾙ Catch !! +150"
970 RESTORE2200:FORII=1TO4:READA4,B4,C
4:FORJJ=1TOC4:SOUND1,A4,15:SOUND2,B4,1
5:NEXT:NEXT:SOUND0
980 BLINE(70,35)-(240,45),,BF
990 F=F+1:GOTO 80
1000 REM ---- ｼﾞｭﾘ ｦ ﾄｯﾀ !! -----
1010 SC=SC+20:COLOR15:CURSOR70,35:PRIN
T"ｼﾞｭﾘ Catch !! +20"
1020 RESTORE2220:FORII=1TO4:READA5,B5,
C5:FORJJ=1TOC5:SOUND1,A5,15:SOUND2,B5,
15:NEXT:NEXT:SOUND0
1030 BLINE(70,35)-(240,45),,BF
1040 F=F+1:GOTO 80
1050 REM ---- ﾊﾏｸﾞﾘ ﾆ ﾌﾞﾂｶｯﾀ !! ---
1060 COLOR10:CURSOR70,35:PRINT"ﾊﾏｸﾞﾘ ~
~~ｵﾁﾙｩ~~~"
1070 FORI=1TO3:FORJ=1TO10:SOUND1,175-J
,15:NEXT:NEXT:SOUND0
1080 BLINE(70,35)-(255,45),,BF
1090 BLINE(16,Y)-(239,Y)
1100 GOTO 620
1110 REM ---- ROUND ｸﾘｱ ------
1120 FORI1=1TO4:FORI2=1TO10:SOUND1,294
+I2,15:NEXT:NEXT
1130 REM ---- BONUS ﾗｳﾝﾄﾞ -----
1140 SCREEN 2,2:COLOR,1:CLS
1150 CURSOR160,160:COLOR4:PRINT"By.ｼｭｳ
ﾁｮｳ"
1160 LINE(16,140)-(239,145),4,BF
1170 COLOR7:CURSOR60,35:PRINT"BONUS GA
ME START !!":X=130:Y=125:BX=255:BY=50
1180 RESTORE2240:FORI=1TO8:READA6,B6,C
6:FORJ=1TOC6:SOUND1,A6,15:SOUND2,B6,15
:NEXT:NEXT:SOUND0:H=0:RO=RO+1:SS=SS+2
1190 BLINE(60,35)-(255,45),,BF
1200 K$=INKEY$
1210 IFK$=CHR$(32)THEN1250
1220 SPRITE1,(X,Y),47,6:SPRITE2,(X,Y),
51,4
1230 IFBX<=30THEN1430
1240 BX=BX-10:SPRITE5,(BX,BY),3,10:SPR
ITE6,(BX,BY),7,4:GOTO1200
1250 FORJ=1TO30STEP5:Y=Y-J
1260 SPRITE1,(X,Y),31,6:SPRITE2,(X,Y),
35,4:SOUND1,175+J,15
1270 IFBX<=30THEN1430
1280 BX=BX-10:SPRITE5,(BX,BY),3,10:SPR
ITE6,(BX,BY),7,4
1290 IFX+16>=BXANDX<=BX+16ANDY+16>=BYA
NDY<=BY+16THENH=1
1300 NEXT
1310 FORJ=1TO30STEP5:Y=Y+J
1320 SPRITE1,(X,Y),31,6:SPRITE2,(X,Y),
35,4:SOUND1,175-J,15
1330 IFBX<=30THEN1430
1340 BX=BX-10:SPRITE5,(BX,BY),3,10:SPR
ITE6,(BX,BY),7,4
1350 NEXT:SOUND0:IFH=1THEN1380
1360 GOTO1200
1370 REM ---- BONUS Catch !! ---
1380 FORI=1TO9:SOUND1,330,15:SOUND2,26
2,15:SOUND3,220,15:NEXT
1390 SPRITE3,(BX,BY),27,8:SOUND0
1400 FORI=1TO5:SOUND1,523,15:SOUND2,44
0,15:SOUND3,349,15:NEXT
1410 COLOR9:CURSOR30,35:PRINT"NICE CAT
CH !! BONUS 1000"
1420 FORI=1TO120:NEXT:SC=SC+1000:F=0:G
OTO40
1430 REM ----- No.BONUS ------
1440 COLOR2:CURSOR70,35:PRINT"No.BONUS
"
1450 FORI=1TO120:SOUND1,392-I,15:NEXT:
F=0:GOTO 40
1460 REM ---- GAME ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ -----
1470 SOUND0:FORI=15TO45STEP15
1480 CIRCLE(I,20),10,14,,,,BF:NEXT
1490 FORI=200TO230STEP15
1500 CIRCLE(I,20),10,15,,,,BF:NEXT
1510 SPRITE30,(225,10),55,6:SPRITE31,(
225,10),59,4
1520 SPRITE29,(20,10),67,4
1530 LINE(0,60)-(15,160),10,BF
1540 LINE(0,59)-(30,59),8:LINE-(0,30)
1550 PAINT(10,50),8
1560 LINE(240,60)-(255,160),3,BF
1570 LINE(220,50)-(255,59),12,BF
1580 FORJ=31TO55STEP5
1590 LINE(J,30)-(J,160),7:NEXT
1600 LINE(0,160)-(255,175),7,BF
1610 LINE(0,167)-(255,180),5,BF
1620 LINE(0,180)-(255,191),4,BF
1630 BLINE(160,170)-(250,180),,BF
1640 CURSOR165,171:COLOR10:PRINT"By.ｼｭ
ｳﾁｮｳ"
1650 RESTORE2260:FORI2=1TO9:READA7,B7,
C7:FORJ2=1TOC7:SOUND1,A7,15:SOUND2,B7,
15:NEXT:NEXT:SOUND0:RETURN
1660 REM ----- ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ -------
1670 SCREEN2,2:COLOR4,1:CLS:X=255:Y=19
1:C=2
1680 FORI=1TO3:C=C+1:A=A+3:B=B+3:X=X-3
:Y=Y-3
1690 LINE(A,B)-(X,Y),C,B:NEXT
1700 PRINT:PRINT:COLOR4
1710 PRINT"
1720 PRINT"
1730 PRINT"
1740 PRINT"
1750 PRINT"
1760 PRINT"
1770 PRINT:COLOR10:PRINT"        By.ｼｭｳﾁ
ｮｳ"
1780 PRINT:COLOR8:PRINT"    YOSHINGE
... 200"
1790 PRINT:COLOR9:PRINT"    TOKATERU
... 150"
1800 PRINT:COLOR3:PRINT"    JURY
... 20"
1810 PRINT:COLOR2:PRINT"    CABETSU
... ?"
1820 PRINT:COLOR12:PRINT"    CR KEY
... START"
1830 IFINKEY$=CHR$(13)THENRETURN
1840 GOTO1830
1850 REM ----- GAME OVER -------
1860 RESTORE2270:FORI2=1TO6:READA8,B8,
C8:FORJ2=1TOC8:SOUND1,A8,15:SOUND2,B8,
15:NEXT:NEXT:SOUND0
1870 CURSOR70,30:PRINT"GAME OVER"
1880 CURSOR70,40:PRINT"PLAY AGAIN [Y/N
]"
1890 IFINKEY$="Y"THEN20
1900 IFINKEY$="N"THENEND
1910 GOTO1890
1920 REM ---- ｷｬﾗｸﾀ DATA ------
1930 RESTORE 1950
1940 FORI=0TO67:READ D$:PATTERNS#I,D$:
NEXT
1950 DATA 000000000000030F,3860707F7F3
F0800,0000000EFFDE0E,3E5890F0C000000
0
1960 DATA 0000000000000000,071F8F8080C
0773F,0000000000021F1,C1A7E0E3CF0E0C
0
1970 DATA 0000000000000008,0F0700080F0
70000,0000000000000818,F0E0818F0E000000
0
1980 DATA 00000001060B0D07,00080F07000
00000,000000E018E8D0E0,0818F0E000000000
0
1990 DATA 000000000708103F,40444E44404
03F00,0000000F81828C8,484848485060C00
0
2000 DATA 00000006020202CF,CCD4FFDFFAD
5CAC7,00000000000000E0,6266E6FEAB55AAF
C
2010 DATA 007044AA5689CD45,24124A26D52
E9B4D,0AA44BB413A0214E,4890A6A8B649B05
8
2020 DATA 0606000003030000,00000000000
00000,0000000000000000,4000000000000000
0
2030 DATA 0000040404040703,131F0101010
00000,0000000000008040,0000000008000000
0
2040 DATA 0000000000000000,00000901000
00000,0000000000000000,0000908000000000
0
2050 DATA 0000000000000000,00000004030
111F,0000000000000000,0000020C08088F
8
2060 DATA 0000000000000000,04000000000
00000,0000000000000000,2000000000000000
0
2070 DATA 0000000000000000,01050701010
3020E,0000000000000000,80A0E080C0C040
6
2080 DATA 0070E0E3674D4743,C0C00000004
04040,0000000080C0C080,0000202000000000
0
2090 DATA 000000000000810C,132F7E7F7F3
F0F07,0000000000000000,80C0C000C080000
0
2100 DATA 0003070321512B17,FFFF763F1F0
00000,0080E042C54AD4DE,FFFFDBFFFE00000
0
2110 DATA 1D23074DB793898B,3F8B91A3E40
F0403,B8C4E0B2EDC991D1,F1D189C527F020C
0
2120 RETURN
2130 REM ---- SOUND DATA 1 -----
2140 DATA 440,196,2,392,175,2,262,165,
4,523,175,5,262,165,8
2150 REM ---- SOUND DATA 2 -----
2160 DATA 523,262,4,659,196,4,784,262,
6,698,247,2,659,262,2,587,262,2,523,39
2,2,587,392,2,523,131,10
2170 REM ---- SOUND DATA 3 -----
2180 DATA 698,392,1,587,196,1,659,220,
1,587,247,2
2190 REM ---- SOUND DATA 4 -----
2200 DATA 392,262,1,784,196,1,698,220,
1,659,196,2
2210 REM ---- SOUND DATA 5 -----
2220 DATA 294,220,1,311,208,1,294,196,
1,587,185,2
2230 REM ---- SOUND DADA 6 ------
2240 DATA 659,262,1,587,247,1,659,262,
6,440,220,8,494,208,3,523,220,3,659,20
8,3,880,220,15
2250 REM ---- SOUND DATA 7 ------
2260 DATA 440,165,4,330,131,4,440,165,
8,494,147,1,523,131,2,494,147,1,523,16
5,2,440,147,1,880,131,8
2270 REM ---- SOUND DATA 8 ------
2280 DATA 494,196,2,440,165,2,392,165,
2,330,196,2,392,196,4,110,220,4
```

★両手のおや指をこめかみの両側にあててください。……おまえは，もう死んでいる／(東京都狛江市・**岩瀬敏広**16才)……【**つぐ美**：キャーッ!!**影**：私は死んでるのか？**つぐ美**：い，いってきま～す。**影**：生きてますだろ!!】

SMC-777/C用

ボウリング

松本　訓正



内　容

2人用のボウリング・ゲームです。ゲームのルールは，普通のボウリングと同じですが，ファウルはありません。

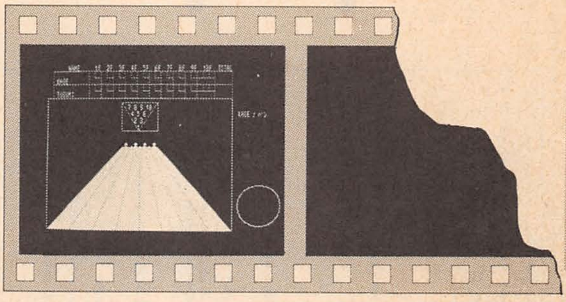
遊びかた

プログラムをLOADすると，自動的に始まります。

名前の入力が終わるとゲーム画面になり，下のほうに〝∧〞が表示されますので，カーソル・パドルを使って左右に動かして，自分のボールの投げる位置をきめます。つぎに，スペース・キーを押してください。すると，右下の円の中で赤い線が動いているので，方向を選んでスペース・キーを押します。

ボールがピンに当たると，ピンがとんでいく方向と距離には青い線が，ボールのとんでいく方向と距離には赤い線がでます。

このようにして，10ゲームまでやると終わりです。



《写真1》スリリングな気分が味わえるぞ！

SMC-777

ボウリングのプログラム・リスト

```
10 WIPE:CONSOLE 80:CURSOR OFF :RANDOMIZE
20 DIM A%(200),B%(200),SC(25),SC1(25),GD(15),GD1(15),ST(20),ST1(20)
30 DIM SX(20),SX1(20),T1(20),T4(20)
40 F2=1:F3=0:F4=-1:G=2:G1=2:W1=2:W=2:SX=15:SX1=15:Z=1:Z1=1:FL=0:K2=IRND(2)+4
50 DEF FONT 228,"000000001071FFF"
60 DEF FONT 229,"01071F7FFFFFFFFF"
70 DEF FONT 92,"FFFFFFFFFFFFFF00"
80 CCOLOR 2:GOSUB 1530:CCOLOR 7
90 CCOLOR 5:PRINT (20,12);"1: YOUR NAME"::CCOLOR 7:INPUT NA$:IF LEN(NA$)>10 O
R LEN(NA$)<1 THEN 90
100 CCOLOR 6:PRINT  (20,14);"2: YOUR NAME";:CCOLOR 7:INPUT NA1$:IF LEN(NA1$)>1
0 OR LEN(NA1$)<1 THEN 100
110 RESTORE :FOR Y=0 TO 10:FOR X=0 TO 7
120 READ A:GPLOT(X,Y),A
130 NEXT X,Y
140 GGET (0,0)-(8,10),A%(0)
150 GOSUB 1390
160 RESTORE 1820:FOR I=1 TO 10:READ X(I),Y(I):NEXT
170 WIPE
180 '___ガメン___
190 BOXE(8,7)-(248,40),2
200 LINE(8,23)-(248,23),2
210 FOR X=56 TO 200 STEP 16
220 LINE(X,7)-(X,40),2
230 NEXT
240 LINE(224,7)-(224,40),2
250 FOR Y=7 TO 23 STEP 16
260 FOR X=64 TO 210 STEP 16
270 BOXE(X,Y)-(X+8,Y+8),2
280 NEXT X,Y
290 LINE(200,15)-(224,15),2:LINE(200,31)-(224,31),2
300 PRINT "         NAME      1F  2F  3F  4F  5F  6F  7F  8F  9F  10F  TOTAL"
310 PRINT (3,2);NA$:PRINT (3,4);NA1$
320 LINE(0,200)-(100,100),10:LINE-(148,100),10:LINE-(248,200),10:PAINT(101,101
),11,-1
330 BOXE(100,45)-(148,80),1:BOXE(0,40)-(248,200),6
340 LINE(100,45)-(122,80),1:LINE-(148,45),1
350 X1=0:FOR X=106 TO 147 STEP 6
360 X1=X1+31
370 LINE(X,100)-(X1,199),10
380 NEXT
390 '___メイン___
400 IF F4=1 AND (SP=1 OR ST(Z-1)=1) AND FL<21 AND G=11 AND F2=1 THEN F4=-1
410 IF F4=-1 AND (SP1=1 OR ST1(Z1-1)=1) AND FL<FL1+3 AND G1=11 AND F2=1 THEN F
4=1
420 IF F4=1 AND G=12 AND FL<22 THEN F2=1
430 IF F4=-1 AND G1=12 AND FL<FL1+4 THEN F2=1
440 IF F2=0 THEN F2=1 ELSE F2=0:F4=-F4:FL=FL+1:GOSUB 1400:PAUSE 10:GOSUB 1390
450 GOSUB 1400
460 IF E=1 THEN 1460
470 IF F4=1 THEN B$=NA$ ELSE B$=NA1$
480 PRINT (64,7);B$;" ノ バン "
490 X=30
500 PA=PADDLE(0):A$=INKEY$(0)
510 IF PA=3 THEN X=X+1
520 IF PA=7 THEN X=X-1
530 IF A$=" " THEN X1=X*4+1:Y1=182:X2=14:GOTO 580
540 IF X<9 THEN X=9
550 IF X>52 THEN X=52
560 CCOLOR 5:PRINT (X-1,23);" ^ "
570 GOTO 500
580 CIRCLE(285,170),30,,3
590 ZX=285:T=1
600 A$=INKEY$(0):LINE(ZX,160)-(285,170),4
610 IF A$=" " THEN 660
620 LINE(ZX,160)-(285,170),0
630 ZX=ZX+T:IF ZX<260 OR ZX>310 THEN T=-T
640 GOTO 600
650 '___ボール & ハンテイ___
660 K=(ZX-285)*5
670 X3=(X1-124-K)/15
680 IF Y1<121 THEN GGET(X1-15,Y1-14)-(X1+15,Y1+14),B%(0)
690 CIRCLE(X1,Y1),X2,,1:CIRCLE(X1,Y1),X2,,11
700 IF Y1<121 THEN GPUT(X1-15,Y1-14)-(X1+15,Y1+14),B%(0)
710 Y1=Y1-4:X2=X2-.5:X1=X1-X3/2:H=GPOINT(X1,Y1)
720 IF H=0 THEN S=0:GOTO 950
730 IF Y1>120 THEN 680 ELSE Q1=1
740 FOR Q=1 TO 2:Q1=-Q1:QX=X1:QY=Y1:FOR I=1 TO INT(X2+.5)
750 H=GPOINT(QX,QY)
760 IF H=7 OR H=15 THEN 780
770 QX=QX-Q1:NEXT I,Q:GOTO 680
780 BX=QX:BY=QY:GPLOT(QX,QY),4
790 FOR I=1 TO 10
```

★暑いねえ，夏かねえ〜！（群馬県高崎市・パンパースじじ和14才）……【つぐ美：ここなら涼しいでしょ？だって，ベーマガは9月。もう秋なんです。影：からかっちゃいけないよ。こうして汗ダラダラはなんなんだ!?】

入力上の注意

必ずプログラムを入れるディスクには，ＳＯＮＹＢＡＳＩＣとＥＦＦＥＣＴ．ＰＡＣを入れておいてください。

そして，プログラムを打ち終わったら，つぎのようにして，ＳＡＶＥしてください。

ＳＡＶＥ／Ｃ"ＢＯＵＬＩＮＧ"⏎

Ｅnter……

：ＬＩＮＫ"ＥＦＦＥＣＴ．ＰＡＣ"⏎

：Run⏎

：⏎

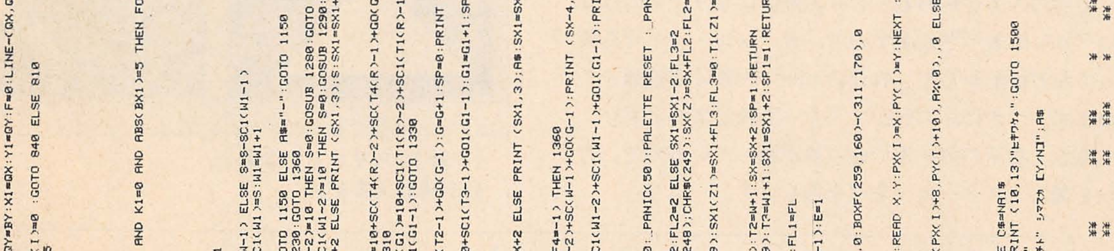
改造について

なお，カラー・パレットを持っていない人は，1230行のＤＥＦＰＡＬＥＴＴＥをとり除いてください。

● ●

```
800 IF QY=PY(I)+7 AND P(I)=1 THEN QX=INT(QX+.5):GOTO 830
810 NEXT
820 GPLOT(BX,BY),4:QX=BX+BX2:BY=BY-4:QY=BY:X1=QX:Y1=QY:F=0:LINE-(QX,QY),4:IF Q
Y<100 THEN 950 ELSE 740
830 IF QX>PX(I) AND QX<PX(I)+7 THEN P(I)=0 :GOTO 840 ELSE 810
840 IF QX=PX(I)+1 THEN QX=QX+11:BX1=-5
850 IF QX=PX(I)+2 THEN QX=QX+7:BX1=-4
860 IF QX=PX(I)+3 THEN QX=QX+4:BX1=-2
870 IF QX=PX(I)+4 THEN QX=QX-4:BX1=2
880 IF QX=PX(I)+5 THEN QX=QX-7:BX1=4
890 IF QX=PX(I)+6 THEN QX=QX-11:BX1=5
900 IF F=0 THEN F=1:BX2=BX1
910 K1=ABS(K2-ABS(K/5)):IF QY=PY(1)+7 AND K1=0 AND ABS(BX1)=5 THEN FOR I=1 TO
10:P(I)=0:NEXT :GOTO 960
920 K1=ABS(K1)
930 QX=QX+(IRND(K1)-INT(K1/2))
940 QY=QY-4:LINE-(QX,QY),1:GOTO 810
950 '___スコアー___
960 FOR I=1 TO 10:IF P(I)=0 THEN S=S+1
970 NEXT
980 IF F2=1 THEN IF F4=1 THEN S=S-SC(W-1) ELSE S=S-SC1(W1-1)
990 IF F4=1 THEN SC(W)=S:W=W+1 ELSE SC1(W1)=S:W1=W1+1
1000 GOSUB 1070
1010 IF S=0 THEN IF F2=0 THEN A$="G":GOTO 1150 ELSE A$="-":GOTO 1150
1020 IF F2=0 AND S=10 THEN S=0:GOSUB 1230:GOTO 1360
1030 IF F4=1 AND F2=1 AND SC(W-1)+SC(W-2)=10 THEN S=0:GOSUB 1280:GOTO 1360
1040 IF F4=-1 AND F2=1 AND SC1(W1-1)+SC1(W1-2)=10 THEN S=0:GOSUB 1290:GOTO 1360
1050 IF F4=1 THEN PRINT (SX,1);S:SX=SX+2 ELSE PRINT (SX1,3);S:SX1=SX1+2
1060 S=0:GOTO 1180
1070 FOR R=1 TO 12
1080 IF T4(R)=W AND ST(R)=1 THEN GO(G)=10+SC(T4(R)-2)+SC(T4(R)-1)+GO(G-1):G=G+1
:ST(R)=0:PRINT (SX(R),2);GO(G-1):GOTO 1310
1090 IF T1(R)=W1 AND ST1(R)=1 THEN GO1(G1)=10+SC1(T1(R)-2)+SC1(T1(R)-1)+GO1(G1-
1):G1=G1+1:ST1(R)=0:PRINT (SX1(R),4);GO1(G1-1):GOTO 1330
1100 NEXT
1110 IF T2=W AND SP=1 THEN GO(G)=10+SC(T2-1)+GO(G-1):G=G+1:SP=0:PRINT (SX-4,2);
GO(G-1):GOTO 1310
1120 IF T3=W1 AND SP1=1 THEN GO1(G1)=10+SC1(T3-1)+GO1(G1-1):G1=G1+1:SP1=0:PRINT
(SX1-4,4);GO1(G1-1):GOTO 1330
1130 RETURN
1140 '___ガ゛ター___
1150 IF F4=1 THEN PRINT (SX,1);A$:SX=SX+2 ELSE PRINT (SX1,3);A$:SX1=SX1+2
1160 BOXF(2,88)-(246,199),0
1170 '___ゴ゛ウケイ___
1180 IF (G)11 AND F4=1) OR (G1)11 AND F4=-1) THEN 1360
1190 IF F4=1 AND F2=1 THEN  GO(G)=SC(W-2)+SC(W-1)+GO(G-1):PRINT (SX-4,2);GO(G):
G=G+1:GOSUB 1310
1200 IF F4=-1 AND F2=1 THEN  GO1(G1)=SC1(W1-2)+SC1(W1-1)+GO1(G1-1):PRINT (SX1-4
4);GO1(G1):G1=G1+1:GOSUB 1330
1210 GOTO 1360
1220 '___ストライク サブ゛___
1230 FOR I=1 TO 10:DEF PALETTE 0,15,0,0:_PANIC(50):PALETTE RESET :_PANIC(30):NE
XT
1240 IF FL>18 THEN IF F4=1 THEN SX=SX-2:FL2=2 ELSE SX1=SX1-2:FL3=2
1250 IF F4=1 THEN PRINT (SX+1,1);CHR$(248);CHR$(249):SX(Z)=SX+FL2:FL2=0:T4(Z)=W
+2:SX=SX+4:F2=1:ST(Z)=1:Z=Z+1:RETURN
1260 PRINT (SX1+1,3);CHR$(248);CHR$(249):SX1(Z1)=SX1+FL3:FL3=0:T1(Z1)=W1+2:SX1=
SX1+4:F2=1:ST1(Z1)=1:Z1=Z1+1:RETURN
1270 '___スペア サブ゛___
1280 PRINT (SX-1,1);CHR$(228);CHR$(229):T2=W+1:SX=SX+2:SP=1:RETURN
1290 PRINT (SX1-1,3);CHR$(228);CHR$(229):T3=W1+1:SX1=SX1+2:SP1=1:RETURN
1300 '___10F___
1310 IF G=12 THEN PRINT (58,2);GO(G-1):FL1=FL
1320 RETURN
1330 IF G1=12 THEN PRINT (58,4);GO1(G1-1):E=1
1340 RETURN
1350 '___ガ゛メン クリアー___
1360 CCLEAR 6,19:BOXF(90,90)-(168,130),0:BOXF(259,160)-(311,170),0
1370 GOTO 320
1380 '___ピ゜ン クリアー___
1390 RESTORE 1790:FOR I=1 TO 10:P(I)=1:READ X,Y:PX(I)=X:PY(I)=Y:NEXT :RETURN
1400 '___ピ゜ン カク___
1410 FOR I=10 TO 1 STEP -1
1420 IF P(I)=1 THEN GPUT(PX(I),PY(I))-(PX(I)+8,PY(I)+10),A%(0),,0 ELSE 1440
1430 PRINT (X(I),Y(I));I
1440 NEXT
1450 RETURN
1460 '___カチ マケ___
1470 IF GO(11)>GO1(11) THEN C$=NA$ ELSE C$=NA1$
1480 IF GO(11)=GO1(11) THEN CCOLOR 2:PRINT (10,13)"ヒキワケ。":GOTO 1500
1490 CCOLOR 2:PRINT (10,13) C$;" ノ カチ。"
1500 LOCATE(10,15):CCOLOR 7:INPUT "モウイチト" シマスカ [Y/N]";A$
1510 IF A$="Y" OR A$="y" THEN RUN
1520 FONT RESET:END
1530 '___タイトル___
1540 PRINT "¥¥¥¥      ¥¥¥   ¥¥     ¥  ¥¥        ¥¥  ¥¥      ¥    ¥¥¥¥¥¥¥
1550 PRINT "¥¥ ¥    ¥¥ ¥  ¥¥     ¥  ¥¥        ¥¥  ¥¥¥     ¥   ¥¥      ¥
```

```
1560 PRINT "¥¥   ¥  ¥¥    ¥ ¥¥    ¥   ¥¥      ¥¥  ¥¥ ¥    ¥  ¥¥       ¥
1570 PRINT "¥¥   ¥  ¥¥    ¥ ¥¥    ¥   ¥¥      ¥¥  ¥¥ ¥    ¥  ¥¥       ¥
1580 PRINT "¥¥ ¥    ¥¥    ¥ ¥¥    ¥   ¥¥      ¥¥  ¥¥  ¥   ¥  ¥¥
1590 PRINT "¥¥¥¥    ¥¥    ¥ ¥¥    ¥   ¥¥      ¥¥  ¥¥  ¥   ¥  ¥¥
1600 PRINT "¥¥ ¥    ¥¥    ¥ ¥¥    ¥   ¥¥      ¥¥  ¥¥   ¥  ¥  ¥¥    ¥¥¥¥¥
1610 PRINT "¥¥   ¥  ¥¥    ¥ ¥¥    ¥   ¥¥      ¥¥  ¥¥   ¥  ¥  ¥¥       ¥
1620 PRINT "¥¥   ¥  ¥¥    ¥ ¥¥    ¥   ¥¥      ¥¥  ¥¥    ¥ ¥  ¥¥       ¥
1630 PRINT "¥¥ ¥     ¥¥  ¥    ¥¥  ¥   ¥¥      ¥¥  ¥¥    ¥ ¥   ¥¥     ¥
1640 PRINT "¥¥¥¥      ¥¥¥     ¥¥¥¥    ¥¥¥¥¥¥¥ ¥¥  ¥¥     ¥¥    ¥¥¥¥¥¥¥
1650 RETURN
1660 '___ピ゜ン DATA___
1670 DATA 0,0,0,15,15,0,0,0
1680 DATA 0,0,15,7,7,15,0,0
1690 DATA 0,0,15,7,7,15,0,0
1700 DATA 0,0,0,4,4,0,0,0
1710 DATA 0,0,15,7,7,15,0,0
1720 DATA 0,15,7,7,7,7,15,0
1730 DATA 0,15,7,7,7,7,15,0
1740 DATA 0,15,7,7,7,7,15,0
1750 DATA 0,15,7,7,7,7,15,0
1760 DATA 0,0,15,7,7,15,0,0
1770 DATA 0,0,15,7,7,15,0,0
1780 '___ピ゜ン DATA 2___
1790 DATA 121,107,115,103,127,103,110,99,121,99,133,99
1800 DATA 102,95,115,95,127,95,140,95
1810 '___ピ゜ン DATA 3___
1820 DATA 30,9,29,8,31,8,28,7,30,7,32,7,27,6,29,6,31,6,33,6
1830 END
```



★きのう，学校で「１日１善」の意味を質問された。ぼくは「１日にごはんを１膳食べなくちゃいけない」といってしまった。(大阪市・**中川稔和13才**)……**【影：う～ん，どうしてもわからん。１日10膳の私はどうする??】**

VIC-1001用

ロック
ROCK
クライマー
CLIMBER

鈴木　幸次



内　容

あるところに，誰１人として寄せつけぬ岩山があった。その恐怖の岩山に，１人の男が挑んだ。彼は孤独なＣＬＩＭＢＥＲ。しかし，彼には特殊な能力が備わっていた。

遊びかた

１本めのプログラムをロードし，ランすると２本めを読み込み，スタートします。まずなん面からスタートするか聞いてくるので，１～９の範囲で入力し，リターン・キーを押してください。ブルーのところまで人を動かせば，つぎの面に移ります。なお，点数はないのであしからず。

クライマーが手にしているのは，如意棒（にょいぼう）です。Ｚを押せば下に伸び，Ｘを押せば縮みます。これを用いて，人を岩から岩へと移動させるのです。

人はＬで左に，］で右に動き，［を押すと棒を中心に半回転します。人は，岩から落ちると死んでしまいます。３回死ぬと，ゲーム・オーバーとなります。なお身動きがとれなくなったら，F1を押してください。１人死にますが，同じ場面をやりなおせます。

《第１表》主な変数

変数	内容
X，Y	棒の１番上のX，Y座標
Z	棒の１番下のY座標
S	人の向き。－１なら左，１なら右向き
SA，SB，SS	人の横移動の処理のときに使う

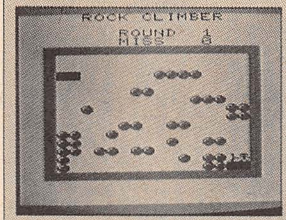
CHECKER FLAG

編：またまた，思考型のゲームですよ。

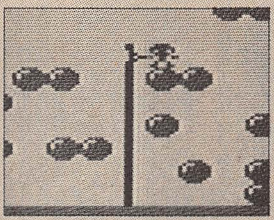
Dr.D：ふーん，やっぱり流行なのかな？　まあ，プログラムを組むうえでは，この思考型ゲームのほうがやさしいんだがな。

編：でも，解きかたとかを考えるのって，難しいんじゃないでしょうか。

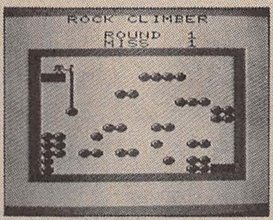
Dr.D：ふむ，だからアルゴリズムしだいさ。



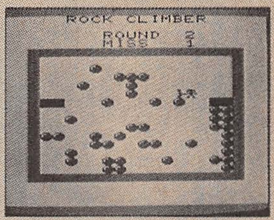
《写真１》左上のゴールまでいきましょう



《写真２》如意棒を使って，頭も使う



《写真３》はい，まずは楽勝です



《写真４》２面。う～ん，やりがいがあるぞ～!!

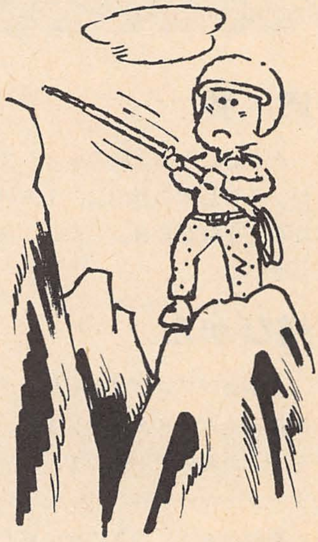
★山の奥を１人で歩いていたら，山の奥なのに信号があった。"まあ一信号"(マシン語)。(埼玉県富士見市・稲垣宏俊13才)……【影：そこに１人の男が現われた。なつかしい，おさななじみの一"まあ一真吾じゃん!!"】

《リスト1》キャラ定義のプログラム・リスト

```
10 POKE51,162:POKE52,28:POKE55,162:POKE56,28:CLR
20 FORI=7168TO7215:READA:POKEI,A:NEXT
30 DATA60,126,90,60,219,24,36,102,24,24,8,12,11,12,24,24
40 DATA24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,16,48,208,48,24,24
50 DATA60,78,191,191,255,255,126,60,255,255,255,255,255,255,255,255
60 FORI=7424TO7431:POKEI,0:NEXT
70 FORI=631TO639:READA:POKEI,A:NEXT:POKE198,9
80 DATA67,76,82,13,78,69,87,13,131
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 VR=7680:Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
15 A$(1)="■A■■":A$(3)="■C■■■■":B$(1)="  ":B$(3)=" ■■ "
20 O=36874:POKEO-5,255:POKEO+4,15
30 MS=0:PRINT"■":PRINT"■■■";
40 RU=0:INPUT"■■ROUND";RU:IF(RU<1)OR(RU>10)THEN30
45 GOTO520
50 PRINT"■":PRINT"■■■■■■■ROCK CLIMBER"
60 PRINT"■■■■■■■■■■ROUND "RU:PRINT"■■■■■■■■■■■MISS  "MS
70 PRINT"  ■EEEEEEEEEEEEEEEEEE"
80 FORI=6TO19:PRINTLEFT$(Y$,I)"  ■E"SPC(16)"■E"
90 FORJ=0TO1:READA:FORK=1TO8
100 B=A-2↑(8-K):IFB>=0THENA=B
110 Z$=" ":IFB>=0THENZ$="■D"
120 PRINTLEFT$(Y$,I)SPC(2+J*8+K)Z$:NEXT:NEXT
130 NEXT
140 PRINT"  ■EEEEEEEEEEEEEEEEEE"
150 READA,B:GOSUB180:X=A:Y=B-1:S=-1:Z=Y:GOSUB660
160 READA,B:GOSUB180:FORI=1TO500:NEXT
170 FORI=1TO30:POKEO,210+I:NEXT:POKEO,0:GOTO190
180 PRINTLEFT$(Y$,B)SPC(A)"■EE":RETURN
190 W=VR+X+Y*22:IF(PEEK(W)=32)AND(PEEK(W-S)=32)THEN480
200 P=PEEK(197):IFP=64THEN200
210 IFP=39THEN510
220 IF(P=45)AND(PEEK(W)<>32)THEN330
230 IFP=33THEN350
240 IF(P=26)AND(Z>Y)THEN400
250 IFZ>YTHEN200
260 IF(P<>21)AND(P<>22)THEN200
265 IFPEEK(W-S)=32THEN200
270 SA=-1:SB=2:IFS=1THENSA=-2:SB=1
280 SS=SA:IFP=22THENSS=SB
290 IFPEEK(W+SS-22)<>32THEN200
300 GOSUB670
310 X=X-1:IFP=22THENX=X+2
320 GOSUB660:POKEO,240:POKEO,0:GOTO450
330 IF(PEEK(W+S-22)<>32)OR(PEEK(VR+X+Z*22)=32)THEN200
340 GOSUB670:S=S*(-1):GOSUB660:FORI=1TO100:NEXT:GOTO450
350 IFPEEK(VR+X+Z*22)=32THEN390
360 IF(PEEK(W-44-S)<>32)OR(PEEK(W-44)<>32)THEN200
370 GOSUB670:L=Y:GOSUB680:Y=Y-1
380 GOSUB660:GOTO190
390 Z=Z+1:L=Z:GOSUB680:GOTO190
400 IFPEEK(W-S)=32THEN430
420 PRINTLEFT$(Y$,Z)SPC(X)" ":Z=Z-1:GOTO440
430 GOSUB670:Y=Y+1:GOSUB660
440 POKEO+3,240:POKEO+3,0
450 IF(S=-1)AND(X=A)THEN600
460 IF(S=1)AND(X=A+1)THEN600
470 GOTO190
480 GOSUB670:Y=Y+1
490 IF(PEEK(VR+X+Y*22)=32)AND(PEEK(VR+X-S+Y*22)=32)THEN480
500 GOSUB660:FORI=1TO20:POKEO,220+I:NEXT:POKEO,0
510 RESTORE:MS=MS+1:IFMS=3THEN550
520 IFRU=1THEN50
530 FORI=1TORU-1:FORJ=1TO32
540 READC:NEXT:NEXT:GOTO50
550 PRINTLEFT$(Y$,8)SPC(6)"■■GAME OVER"
560 PRINT"■■■■■TRY AGAIN?(Y/N)"
570 GETA$:IFA$="Y"THENRESTORE:GOTO30
580 IFA$="N"THENEND
590 GOTO570
600 IFY<>B-1THEN190
610 FORI=1TO100:POKEO,140+I:NEXT:POKEO,0
630 RU=RU+1:IFRU<10THEN50
640 PRINTLEFT$(Y$,8)"■■■■YOU ARE CHAMPION!"
650 FORI=1TO500:NEXT:GOTO560
660 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)A$(2+S):RETURN
670 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)B$(2+S):RETURN
680 PRINTLEFT$(Y$,L)SPC(X)"■B"
690 POKEO+3,240:POKEO+3,0:RETURN
795 REM---1ROUND---
800 DATA0,0,0,0,240,0,0,3,0,0,28,32,3,0,3
810 DATA6,96,200,0,192,76,219,0,128,44,128,12,17,19,3,8
815 REM---2ROUND---
820 DATA0,0,8,0,3,128,17,0,1,0,4,80,0,3,32,3
830 DATA1,131,202,1,12,201,32,1,38,35,6,1,17,11,3,11
835 REM---3ROUND---
840 DATA0,0,3,0,0,16,40,0,36,204,0,32,243,0,0,7
850 DATA200,192,0,28,102,8,32,64,7,35,7,3,17,8,3,19
855 REM---4ROUND---
860 DATA0,0,48,48,32,32,4,6,224,48,3,0,48,28,4,192
870 DATA192,3,3,32,48,4,1,128,24,24,0,0,10,19,10,8
875 REM---5ROUND---
880 DATA0,6,7,16,48,0,25,144,129,40,152,64,128,131,20,152
890 DATA40,2,6,32,33,164,32,0,6,70,30,0,17,20,17,8
895 REM---6ROUND---
900 DATA30,0,0,28,9,152,1,1,48,25,0,64,203,52,68,0
910 DATA32,152,4,0,129,99,0,0,25,132,24,128,17,20,3,8
915 REM---7ROUND---
920 DATA0,0,27,96,0,44,21,128,64,2,1,192,13,216,4,0
930 DATA49,164,0,0,42,10,4,0,43,36,11,0,17,20,3,20
935 REM---8ROUND---
940 DATA0,0,7,48,0,3,76,143,64,15,0,128,154,20,32,0
950 DATA7,19,4,0,36,100,64,0,49,153,0,0,10,20,3,8
955 REM---9ROUND---
960 DATA128,0,128,0,156,176,0,0,57,166,0,0,155,44,0,0
970 DATA38,147,0,0,147,153,128,1,9,207,32,3,17,8,3,20
```



★♪まいにち　まいにち　ぼくらは鉄板の〜♪こげてしまいませんか？（静岡県榛原郡・**鈴木康通11才**）……【**編**：影さん，この上に乗ってみて。**影**：うん，こうかい？**編**：なんともない？**影**：ああ，足がタイ焼き。ウマソー。】

X1(G-RAM1)/C/D/ターボ用

KUNGFU
カンフー

矢沢　浩一



●ストーリー

リーは普通の青年であったが，ある日，高度文明社会が造りだした，パソロイド団に両親が殺された。父はパソロイドを造ったプロジェクトの1人で，パソロイドの弱点を知っているのだった。しかし，パソロイドは絶対，人間に手をださないアンドロイドのはず，そう誰かがパソロイドの回路をいじくったにちがいない。それをできるのは父といっしょにプロジェクトを組んでいた仲間のはずだ！そこで，彼らを訪ねたのだがみんな殺されていた。

数日後，ある1人の老人がリーを訪ねた。老人はパソロイドのことに詳しく，パソロイドの弱点は突きで首をねらうとパワーが減ると教えてくれた。リーは，もしやその老人が…と思ったが，老人はすでに姿をくらました。両親のかたきをうつために，リーは赤壁の城へと向かって行くのだった。

●操作方法

1ーロー・キック
4ーパンチ
7ー突き
8ーハイ・キック
6ーよける(敵が攻撃したとき)

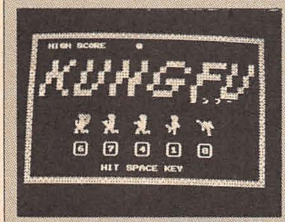
RUNするとしばらく待ち，DEMOになったら，スペース・キーかトリガー・ボタンを押すとGAME START！5人倒すとつぎの壁へ行きます。1人倒すと，残った自分のPOWER(はじめ100)に100プラスされます。決める技により，相手のPOWERの減りかた，SCOREの点がちがいます。5人倒したときの巻物は，老人が残したものです。

●プログラム入力時の注意

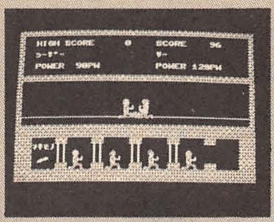
グラフィック文字が使われていてごちゃごちゃしていますがよく見て打ち込んでください。←→↑↓は，POKE&H01A2，&HB7と入力後 ESC を1回押すごとにカーソル・キーを押してください。

ただし，ターボの場合は，リスト中の矢印の入るべき座標を指定する。つまり，LOCATE×，×：PRINT#0，CHR$（&H1C）とする。もしくは，ターボのシステム・ディスクに登録されたディスク・ユーティリティのシステム・コピー（アプリケーションソフトの説明11ページからよく読むこと）で，X1カセットBASICを起動してください。

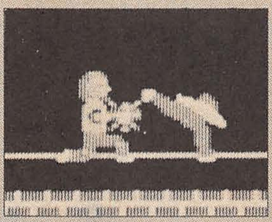
X1/C/D



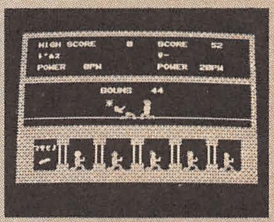
《写真1》タイトル画面。試技が見られるぞ



《写真2》巻物を目指して5人の敵にいどむ



《写真3》見ろ！このするどいハイ・キックを



《写真4》どうだ，まいったかと言わんばかり

★BASICを温めてから起動させることを，BASICホット・スタートといいます。(愛知県豊田市・加藤裕明18才)……【影：そう，BASICホット・プレートで温めたゲーム・エッグはウマイ！編：ベーマガ流料理!?】

KUNGFUのプログラム・リスト

```
10 ' ｷｬﾗｸﾀｰ ｾｯﾃｲ
20 CLEAR&HDFFF:INIT:WIDTH40:CGEN:LOCATE15,12:PRINT"ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾈ":DIM A$(9),B$(20)
30 FORI=0TO42:READD$:POKE&HE000+I,VAL("&H"+D$):NEXT:CALL&HE000
40 DATA21,27,E1,16,20,1E,14,D5,CD,33,00,00,06,08,2B,7E,4F,CB,39,B1,77,10,F7,06,0
3,D1,1C,D5,E5,CD,2B,00,E1,D1,10,F6,14,3E,00,BA,20,DB,C9
50 RESTORE590:FORI=1TO33:READ CA$:DEFCHR$(&H60+I)=HEXCHR$(CA$):NEXT
60 FORI=1TO12:READ CA$,CB$:CB=VAL("&H"+CB$):DEFCHR$(CB)=HEXCHR$(CA$):NEXT:FORI=1
TO5:READ CA$:DEFCHR$(&HE0+I)=HEXCHR$(CA$):NEXT:FORI=1TO2:READCA$:DEFCHR$(&HF0+I)
=HEXCHR$(CA$):NEXT:POKE&H2BF,&HEF
70 ' ﾃﾞﾓ & ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
80 WIDTH40:INIT:CGEN1:CONSOLE:CLICKOFF:DEFINT A-Z
90 S=0:ME=1:MC=1:PZ=0:RESTORE1110:READ CA$:DEFCHR$(&H87)=HEXCHR$(CA$)
100 CLS:LINE(39,24)-(0,0),"■",B
110 LOCATE2,5 :PRINT" ■ ■  ■  ■  ■  ■   ■■■   ■■■ ■  ■
120 LOCATE2,6 :PRINT" ■■   ■  ■  ■  ■  ■   ■  ■     ■  ■
130 LOCATE2,7 :PRINT"■■■   ■  ■  ■■■ ■  ■      ■■■ ■  ■
140 LOCATE2,8 :PRINT"■ ■   ■  ■  ■ ■■ ■ ■■■ ■     ■  ■
150 LOCATE2,9 :PRINT"■  ■  ■  ■  ■  ■  ■   ■  ■     ■  ■
160 LOCATE2,10:PRINT"■   ■ ■■■   ■  ■   ■■■  ■     ■■■
170 LOCATE27,11:PRINT"ｶ ﾝ ﾌ -":LOCATE3,2:PRINTUSING"HIGH SCORE #####";HS
180 A$(0)=" ab←←←↓cd ←←←↓efg":A$(1)="  a←←←↓ hi←←←↓efg":A$(2)=" ab←←←↓kd ←←←↓efg
":A$(3)=" ab←←←↓ld ←←←↓efg":A$(4)=" ab←←←↓md ←←←↓efg"
190 A$(5)=" ab←←←↓no ←←←↓efg":A$(6)=" ab←←←↓z(|←←←↓)‾ ":A$(7)=" ab←←←↓π(|←←←↓_‾
":A$(8)=" pq←←←↓ rs←←←↓ tu":A$(9)="vpq←←←↓wxs←←←↓ yu"
200 B$(0)=" ● ←←←↓ ├←←←↓▲▲":B$(1)="● ←←←↓ ┴┬ ←←←↓▲▲":B$(2)=" ●r←←←↓ ├←←←↓▲▲
":B$(3)=" ●r_←←←←↓ ├←←←↓▲▲":B$(4)=" ● ←←←↓ ├/←←←↓▲▲":B$(5)=" ● ←←←↓ ├/_←←←←↓▲
▲":B$(6)="●─ ←←←↓┴┬ ←←←↓▲▲"
210 B$(7)="●──_←←←←↓┴┬ ←←←↓▲▲":B$(8)=" ● ←←←↓ ├←←←↓▲▲＼":B$(9)=" ● ←←←↓ ├←←←↓▲
▲＼_"
220 LOCATE8,18:PRINT"┌┴┐  ┌┴┐  ┌┴┐  ┌┴┐  ┌┴┐":LOCATE8,19:PRINT"|6|  |7|  |4|  |1
|  |8|":LOCATE8,20:PRINT"└┬┘  └┬┘  └┬┘  └┬┘  └┬┘":COLOR5:LOCATE13,22:PRINT"HIT S
PACE KEY":COLOR7
230 FORI=0TO1:LOCATE8,14:PRINTA$(I):LOCATE13,14:PRINTA$(2+I):LOCATE18,14:PRINTA$
(4+I):LOCATE23,14:PRINTA$(6+I):LOCATE28,14:PRINTA$(8+I)
240 PAUSE2:IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THENNEXT:GOTO230
250 ON ((MC-1) MOD 3)+1 RESTORE1110,1120,1130:READ CA$:DEFCHR$(&H87)=HEXCHR$(CA$
):FORI=1TO5:READ NA$(I):NEXT:RESTORE1040:FORI=1TO5:READ CA$:KB$(I)=HEXCHR$(CA$):
NEXT
260 ' ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ
270 CLS:LINE(39,24)-(0,0),"■",B:LINE(38,23)-(1,16),"■",BF:LINE(38,8)-(1,8),"■":L
INE(0,118)-(319,118),PSET,5:FORI=3TO33STEP6:LINE(I,18)-(I+3,22)," ",BF:NEXT:LINE
(3,19)-(33,21)," ",BF:FORI=7TO31STEP6:LINE(I,19)-(I+1,21),"|",B:NEXT
280 LOCATE3,19:PRINT"ﾏｷﾓﾉ←←←↓↓土全":J=&HE5:FORI=9TO33STEP6:LOCATEI,20:PRINTB$(0):L
OCATEI+1,20:PRINTCHR$(J):IF J-&HE0<ME THENLINE(I,18)-(I+3,22)," ",BF:LINE(I-2,19
)-(I-1,21)," ",B
290 J=J-1:NEXT:DEFCHR$(&HE0)=KB$(ME):LOCATE16,10:PRINTUSING"FLOOR #";ME:PAUSE20:
LOCATE16,10:PRINT"          ":PZ=PZ+100:PW=50+(ME*20*MC)
300 ' ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ
310 LOCATE3,2:PRINTUSING"HIGH SCORE #####";HS:LOCATE23,2:PRINTUSING"SCORE #####"
;S:LOCATE3,4:PRINTNA$(ME):LOCATE3,6:PRINTUSING"POWER ###PW";PW:LOCATE23,4:PRINT"
ﾘ-":LOCATE23,6:PRINTUSING"POWER ###PW";PZ
320 IF PW<=0 THEN500 ELSE IF PZ<=0 THEN550
330 ' ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
340 LOCATE20,12:PRINTA$(0):LOCATE17,12:PRINTB$(0):MU=0:PU=0:P=0:T=0
350 P=RND*(MC+3):IFP>3THEN390
360 ST=STICK(0)+STICK(1):IFST=0THEN390
370 ON ST GOSUB450,430,430,420,430,430,440,410,430:LOCATE20,12:PRINTA$(MU):PAUSE
2:P=RND*2:IF P<1 OR MU=0THEN380ELSELOCATE17,12:PRINTB$(1):PAUSE2:GOTO310
380 GOSUB470:LOCATE20,12:PRINTA$(MU+1):PAUSE2:PW=PW-PU:GOTO310
390 T=RND*6:ON T GOSUB430,450,430,410,440,420:LOCATE17,12:PRINTB$(MU):PAUSE4:IFS
TICK(0)+STICK(1)=6THENLOCATE20,12:PRINTA$(1):PAUSE2:GOTO310
400 GOSUB480:LOCATE17,12:PRINTB$(MU+1):PAUSE2:PZ=PZ-PU:GOTO310
410 MU=8:PU=5:RETURN
420 MU=4:PU=15:RETURN
430 MU=0:PU=0:RETURN
440 MU=2:PU=20:RETURN
450 MU=6:PU=10:RETURN
460 ' ｵﾄ
470 IFMU=0THENRETURNELSESOUND6,31:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,9:SOUND1
3,0:LOCATE19,13:PRINT"_":S=S+(5-PU/5)*2:RETURN
480 IFMU=0THENRETURNELSESOUND6,71:SOUND7,35:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,9:SOUND1
3,0:RETURN
490 ' ﾗｳﾝﾄﾞｸﾘｱ & BOUNS
500 LOCATE15,12:PRINT"_         ┴┬          ▲▲":PAUSE10:LOCATE14,10:PRINTUSING"BO
UNS ####";(PZ+ME+MC)*2:PAUSE20:S=S+(PZ+ME+MC)*2
510 ME=ME+1:IF ME<6 THEN 270
520 LOCATE3,2:PRINTUSING"HIGH SCORE #####";HS:LOCATE23,2:PRINTUSING"SCORE #####"
;S:LINE(36,22)-(7,18)," ",BF:PAUSE10:LOCATE33,20:PRINTA$(0):LOCATE32,18:PRINT"ﾔｯ
ﾀｰ!"
530 CREV1:LINE(1,9)-(38,15)," ",BF:LOCATE8,10:PRINT"ｺﾉ ﾏｷﾓﾉ ﾆﾊ ｺｳｶｶﾚﾃ ｲﾀ!":LOCAT
E9,12:PRINT"｢ ﾂｷﾞ ﾉ ｼﾛ ﾍ ｲｹ! ｵﾏｴﾉ":LOCATE9,14:PRINT" ｲｷﾙﾐﾁ ﾊ ﾀﾀｶｳ ｺﾄ ﾀﾞｹﾀﾞ! ｣":P
AUSE60:CREV0:MC=MC+1:ME=1:GOTO250
540 ' GAME OVER
550 LOCATE20,12:PRINT"    ab           hi      efg":PAUSE10:LOCATE12,10:FORI=1TO1
7:PRINTMID$("G A M E   O V E R",I,1);:PAUSE1:NEXT
560 IF S>=HS THEN HS=S:LOCATE15,12:FORI=1TO11:PRINTMID$("HIGH SCORE!",I,1);:PAUS
E1:NEXT
570 PAUSE20:GOTO80
580 ' ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ
590 DATA 7EFFFFBF030101020000000406C6E3E1C0000000406C6E3E1C
600 DATA 000080808000000000000000000000000000000000000000
610 DATA 00000000000000000E0E0C0C0E0F07030E0E0C0C0E0F0703
620 DATA 7F433B3B362E1E7E7F433B3BF6EEDEFE7F433B3BF6EEDEFE
630 DATA 0003070F0F0F0F1F000000000000001F000000000000001F
640 DATA 7EFEFEFE1E0F0F077E000000000000007E00000000000000
650 DATA 00000000F8F8F888000000000080808000000000000080808
660 DATA 000101010003071E383973777F7F3F1E383973777F7F3F1E
670 DATA FC0CE8E890408000FC0CE8E890408000FC0CE8E890408000
680 DATA 000000000000000000000000000C1E0E00000000000C1E0E
690 DATA 00000000000000000E0E0E0E0E0F07030E0E0E0E0E0F0703
700 DATA 000000000000000000E0783C1E07030000E0783C1E070300
710 DATA 00000000000000000707030303030301070703030303 0301
720 DATA 0000000000000000007F7F7F00000000007F7F7F00000000
730 DATA 7F073B3B867E7E7E7FC3FBFB867E7E7E7FC3FBFB867E7E7E
740 DATA 000000000000001C000000000000203C000000000000203C
750 DATA 000000000000060F00000000000000000000000000000000
760 DATA 1F7FFFFFFFE7E3E31F030100000000E01F030100000000E0
770 DATA F8F8F8F8FCDCC0E080E0F0783C1E060080E0F0783C1E0600
780 DATA E1E10101000000000E0E0000000000000E0E000000000000
790 DATA E0E0E0E0F0F0F00000000000000000F000000000000000F0
800 DATA 0000000000707C7F00000000007060400000000000706040
810 DATA 0F07030100000000000000000000000000000000000000000
820 DATA FFFFFFFF7F1F0F030F030100000000000F03010000000000
830 DATA 010101010000000000000000000000000000000000000000
840 DATA 000000000000030000000000000000000000000000000000
850 DATA 7F635C5C623E3EFE7F635F5F623E3E007F635F5F623E3E00
860 DATA 0000000000000000000080C0C060C000000080C0C060C000
870 DATA 070707070704000000000000070400000000000007040000
880 DATA FEFE1C1C1C1C1C1C000000000000001C000000000000001C
890 DATA 00000000703C3F0F00000000602020200000000060202020
900 DATA 030000000000000000000000000000000000000000000000
910 DATA 8142241818244281181818FFFF181818811881FF18184218
920 DATA 000000C0C000000000000043C3C04000000000004FCFC040000,8F
930 DATA 0000000000000000000000402FF0204000000000000255020000,90
940 DATA 1C1F181717080700000000007070000001C1F181717080700,92
950 DATA 0000001818E0F87C03070EE4E00000003070EFCF8E0F87C,93
960 DATA 3C7E624040627E7E0000000F0F0000003C7E625F5F627E7E,95
970 DATA 000000FF00000000000000FF00000000000000FF00000000,96
980 DATA 0000001818000000181818E0E0000000181818F8F8000000,98
990 DATA 00000000000000000000000001E1F181800000001E1F1818,9A
1000 DATA 0101011110100000001013939390000001EFFFFFFF000000,9F
1010 DATA 0000000000818300000000000008183000000000000F1F3F,E6
1020 DATA 0000020000003C000070707000003C00E080A80838383C,E7
1030 DATA 1800000000400000000000000E0E0E0007E7F7F7F105000C0,F0
1040 DATA 000000000008070000387C727F76783C00387C727F76783C
1050 DATA 3C7EE0C0C0E0FE4300001E3A3F1E003800001E3A3F1E0038
1060 DATA 7088808080800000000003C363A3E3E3C00003C363A3E3E3C
1070 DATA 000000000080000183C3EFEF2FE9E98000003E323E1E18
1080 DATA 187E7EFFFF7E7E18187E7EFFFF7E7E18187E7EFFFF7E7E18
1090 DATA 0000010F3F7FFCE00000000F3F1F1C00000000F3F7FFCE0
1100 DATA 003CFEFEF0800000003C7E7E70000000003C7E7E70000000
1110 DATA 010101FF101010FFFEFEFE00EFEFEF00010101FF101010FF,ﾄﾞﾙｽ,ｼｰｻﾞｰ,ﾗｰﾁｮﾝ,ﾒｲｶ,
ﾊﾟｰﾉｲﾄﾞ
1120 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF010101FF101010FF010101FF101010FF,ﾀﾞﾝ,ｸﾛｽ,ｼｬｳ,ﾐﾝ,ﾊﾟﾌﾉｲﾄ
ﾞ
1130 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFEFEFE00EFEFEF00FFFFFFFFFFFFFFFF,ﾏｰｸ,ｼﾞｬｯｷｰ,ﾌﾛｰﾝ,ﾘﾝ,ﾊﾟ
ｿﾛｲﾄﾞ
```

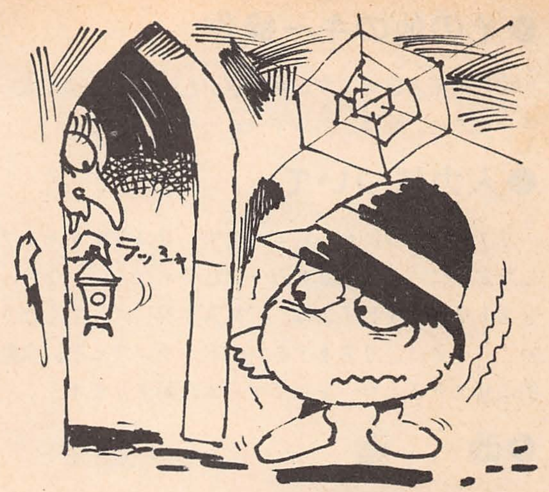


★練馬に住んでるP6mkIIの小雀くるみ嬢，八王子のＪＯＥくんだよ。近頃見ないけど，お元気してる？（東京都八王子市・ＪＯＥくん15才）……【編：最近，ＯＦも伝言板に使われているようですね。返事があるといいネ。】

X1(G-RAM1)/C/D/ターボ用

ペコポン PEKOPONⅡ

檜崎　剛



●STORY

ペコポンは，ある館にしのびこんだ。しかし，そこは魔女の住家（すみか）だったのだ。ペコポンは特殊爆弾を使って無限の階の魔女達をたおすんだと決意した。

●PLAY

その階に落ちているカギを拾ってください。そうすると，どこかに出口が現われます。その出口に行けば1面クリアです。動きはテン・キーの②，④，⑥，⑧です。なお，1面クリアごとにペコポンが1人増えます。

●爆弾の使いかた

スペース・キーを押すと，ペコポンが爆弾を持ちます。そこでテン・キーを押すと，その方向に爆弾をおきます。そして再びスペース・キーを押すと爆発します。この爆弾は，爆発した回りにブロックがあると，そのブロックは消えてなくなり，何もないところにはなぜかブロックが現われます。ここで，もし敵がいたら，その敵をたおしたことになり得点が入ります。得点は，赤，緑，紫の魔女の順に50，100，150点です。なお，ペコポンはなんの影響も受けません。

●直接攻撃

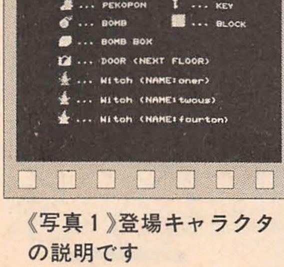
GRAPH キーを押しながら②，④，⑥，⑧のいずれかを押すと，その方向のとなりにいる敵をたおすことができます。なお，キー反応が多少鈍いので，キーを押しながら敵が近づくのを待つ，という戦法が効果的です。このときの得点は爆弾のときの2倍です。

●爆弾箱の出しかた

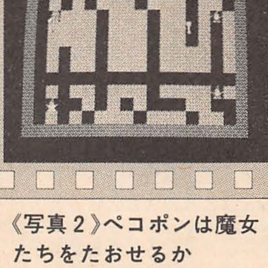
爆弾は最初10個ですが，あることをすると黄色の箱がでてきて，これを取ると爆弾が10個増えます。あることとは，ある法則にしたがって敵をたおすことです。この法則は考えてみてください。ヒントはタイトル画面にあります（まあ，プログラムを読んじゃえばわかってしまいますが……）。

注意！

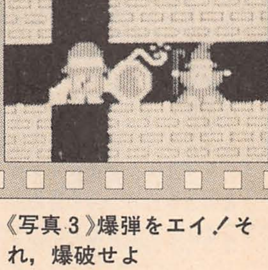
敵の出現位置は四すみからひとつ内側へ入ったところです。敵をたおしてすぐ，ここの回りを通るときは十分注意してください。いきなり死ぬことが少なからずあります。



《写真1》登場キャラクタの説明です



《写真2》ペコポンは魔女たちをたおせるか



《写真3》爆弾をエイ／それ，爆破せよ



《写真4》カギを取って出口へ急ぐと面クリア

★ ﾋﾟﾋﾟ ん？星がでてるな。明日は晴れるぞ／（東京都足立区・なかのっち13才）……【影：一つじゃ晴れないだろう。一同：では，ボカボカッ／影：☆☆☆☆☆☆。星がいっぱい〜。一同：やばい星が消えるぞ。それ，ボカッ。】

●その他のキー操作

Ⓖを押すと自爆です。身動きがとれなくなったら使ってください。Ⓡは一気(いっき)にゲーム・オーバーです。

●入力について

リストは二つにわかれています。**リスト1**をセーブしたあとに，**リスト2**をセーブしてください。なお，**リスト2**のＦＩＬＥ名は，〝ＭＡＩＮ〟にしてください。ロードは，**リスト1**をロード，ランすると，自動的に**リスト2**もロードしてゲームが始まります。

●改　　造

1160行の変数ＡＲを，０＜ＡＲ＜１の間で好きなように変えると，全然ちがったパターンになります。なぜかは，みなさんで考えましょう。

参考にしたもの

ナムコのドルアーガの塔

ベーマガ　1985年２月号「移植マスター大作戦」

《第１表》変数表

変数	内容	変数	内容
ＴＫ＄(θ)～(2)	…敵のキャラクタ	ＡＲ	…画面設定用の乱数
ＰＩ＄	…ペコポン〃	ＸＫ，ＹＫ	…かぎの座標
ＢＭ＄	…爆　弾　〃	ＸＤ，ＹＤ	…出口　〃
ＨＫ＄	…　箱　　〃	ＸＨ，ＹＨ	…箱　　〃
ＤＲ＄	…出　口　〃	Ｋ＄	…ＩＮＫＥＹ＄
ＫＹ＄	…か　ぎ　〃	ＢＦ	…爆弾の状態フラグ
ＢＨ＄	…爆　発　〃	ＨＦ	…箱　　〃
ＢＬ＄	…ブロック〃	ＤＦ	…ドア　〃
ＳＰ＄	…スペース〃	Ｓ	…スコアの倍率
ＴＸ(θ)～(2) ＴＹ(θ)～(2)	敵の出現位置のＸ，Ｙ座標	ＴＸＭ ＴＹＭ	敵がうごくとき使うＸ，Ｙ座標
ＰＫ	…ペコポンの数	ＰＦ	…ペコポンの生死フラグ
ＭＥ	…面　数	ＧＤ	…一時，敵のダメージポイントをいれておく。
ＺＣ	…スコア	ＢＸ ＢＹ	爆弾のＸ，Ｙ座標
ＴＩ	…タイム	Ｉ，Ｊ	…カウンター
ＢＢ	…爆弾の数		
ＤＰ(θ)～(2)	…敵のダメージポイント		
ＣＰ	…敵にあたえたダメージポイント		
ＥＭ	…音のテンポ		
ＭＣ	…音のオクターブ		
ＰＸ ＰＹ	ペコポンのＸ，Ｙ座標		
ＧＤ＄(θ)～(4)	…画面データ		
Ｌ…ＧＤ＄(Ｉ)の文字列の長さ			

《リスト1》ＰＣＧ定義のプログラム・リスト

```
10 '----- PCG SET -----
20 WIDTH 40:LOCATE 15,10:PRINT"PCG ﾃｲｷﾞﾁｭｳ"
30 FOR I=177 TO 212
40 READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
50 READ A$:DEFCHR$(32)=HEXCHR$(A$)
60 LOCATE 10,10:PRINT"ﾒｲﾝ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ LOAD ﾁｭｳ"
70 RUN "MAIN"
80  DATA 0000010303000F03 0000705040434043 0000000000030003 :' ┬ ﾃｷ ﾎﾞｳｼ
90  DATA 70E0C0E0E000F8E0 000000000E000E0 000000000E000E0 :' ┘
100 DATA 4202030100000006 7E5E5F4F474F1F3F 4202030100000006 :' ┬ ﾃｷ ｱｶ
110 DATA A1A0E0C000000030 BFBCFCF8F0F8FCFE A1A0E0C000000030 :' ┘
120 DATA 4202030100000006 4242434140400006 7E1E1F0F070F1F3F :' ┬ ﾃｷ ﾐﾄﾞﾘ
130 DATA A1A0E0C000000030 A1A0E0C000000030 BFBCFCF8F0F8FCFE :' ┘
140 DATA 7E1E1F0F070F1F3F 7E5E5F4F470F1F3F 4202030100000006 :' ┬ ﾃｷ ﾑﾗｻｷ
150 DATA BFBCFCF8F0F8FCFE BFBCFCF8F0F8FCFE A1A0E0C000000030 :' ┘
160 DATA 010307070000F1F 0000000007070000 0000000007070000 :' ┬ ﾍﾟｺ ﾎﾞｳｼ
170 DATA F0F8FCFC0000FEFF 00000000FCFC0000 00000000FCFC0000 :' ┘
180 DATA 00011939F0F0F3F7 00011939F0F0F3F7 070F0F27FFF7F0F0 :' ┬ ﾍﾟｺ ﾌﾂｳ
190 DATA 009011310100B8BC 009011310100B8BC FCDE5E7EFEFC0000 :' ┘
200 DATA 000191995C23070F 000191995C22060F 070F8F8F57260000 :' ┬ ﾍﾟｺ BOMB ﾓﾁ
210 DATA 00B01212E6F0FCFE 00B012120600C0E FCFE5C5C180C0000 :' ┘
220 DATA 00000102041F3F7F 0000010204000000 00000102041F3060 :' ┬ BOMB
230 DATA 00008042221C80C0 0411844A221C0000 0411804A221C8040 :' ┤
240 DATA FFFFFFFFFF7F3F1F 0000000000000000 C1C0C0C0C060301F :' ┤
250 DATA E0E0E0E0E0C08000 0000000000000000 20A0A0A020408000 :' ┘
260 DATA 00000000000000FF 0000000F183F7F00 0000000F1F3F7F00 :' ┬ ﾊｺ
270 DATA 0000000102040 8F0 000000FEFD8BF70F 000000FEFDFBF70F :' ┤
280 DATA 0000000000000000 FFC7FCFFFFE3FFFF FFFFFFFFFFFFFFFF :' ┤
290 DATA 1010101010101010 EFEF6FEF2EECE8E0 EFEFEFEFEEECE8E0 :' ┘
300 DATA 0000000083442810 0000000083C4E8F0 00000000384C8E0 :' ┬ ﾄﾋﾞﾗ
310 DATA 00000000C1221408 00000000C123170F 00000000C0211307 :' ┤
320 DATA 101010F01113171F F0F0F0F0F0F3F0FF E0E0E000E0E3E00F :' ┤
330 DATA 083878FFF8F8F8F8 0F3F0FFF0FFF0FFF 073707F007F707F0 :' ┘
340 DATA 3078606878301010 3C7E76667E3C1818 3C7E6E767E3C1818 :' ┬ ｶｷﾞ
350 DATA 1010101010101010 181818181E1C1E18 181818181E1C1E18 :' ┘
360 DATA 00000040E1F1E0C 084C0E1F3FFF7F3F 084C0E1F3FFF7F3F :' ┬ ﾊﾞｸﾊﾂ
370 DATA 000000020F06040 001230F0FEFCF8F0 001230F0FEFCF8F0 :' ┤
380 DATA 081C1F0F02000000 3F7F7FFF3F1F4210 3E7F7FFF7F1F4210 :' ┤
390 DATA C0C0E03000000000 F0F0FCFEF8301200 F0F0FCFEF8301200 :' ┘
400 DATA 000000013F8F0FF 000000013F8F0FF 0003070F0FEFF7F0 :' ┬ ﾍﾟｺ ﾂﾌﾞﾚ
410 DATA 000000001901001E 000000001901001E 00F8FCFE5EFEFC00 :' ┘
420 DATA 017D01FF10D710FF FEFEFE00EFEFEF00 010101FF101010FF :' ─ ﾌﾞﾛｯｸ
430 DATA 0000000000000000 FEFEFE00EFEFEF00 010101FF101010FF :' ─ ﾌﾞﾛｯｸ ｿﾄﾜｸﾞ
440 DATA 0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000 :' ─ Space
450 END
```



★**漢字版外来語シリーズ**：「燐寸」，「三鞭酒」は，さて，それぞれ何と読むでしょう？（京都市・ＡっＫＵＮ15才）……【**影**：暗号ならまかせなさい。**編**：これは，漢字の問題です。**影**：あ，そうか。それじゃまかせた。】

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

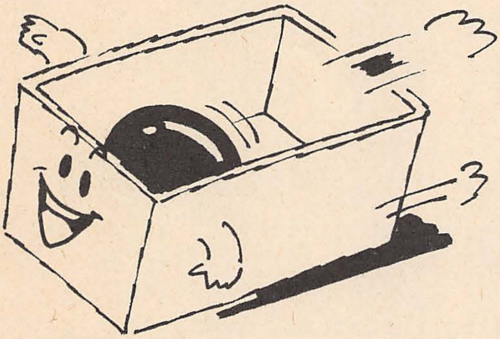
```
10 '        PEKOPON ][          by Tsuyoshi Narasaki
20 CLS:WIDTH 40:CLEAR:INIT:DIM TK$(2),GD$(4),TX(2),TY(2),DP(2),TXM(2),TYM(2),GD1
$(4)
30 DEFINT B-Y:CLICKOFF:REPEATOFF:GOSUB1130:GOTO 270
40 '----- MUSIC ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ -----
50 READ MU$:IF MU$="0" THEN RESTORE 90:GOTO 50
60 SOUND7,62:SOUND11,125:SOUND12,20:SOUND13,0:SOUND8,16
70 TEMPO EM:PLAY MC$+MU$:RETURN
80 '----- MUSIC DATA -----
90  DATA  F, F, A, A,+C,+C, A,+C,+D,+D,+C,+C,#A,#A, A, A
100 DATA #A,#A, A, A, G, G, F, F, G, G, G, G, G, G, G, G
110 DATA  F, F, A, A,+C,+C, A,+C,+D,+D,+C,+C,#A,#A, A, A
120 DATA #A,#A, A, A, F, F, G, G, F, F, F, F, F, F, F, F
130 DATA  G, G, G, G, G, G, F, G, A, A, A, A, A, A, A, A
140 DATA  G, G, G, G,#A,#A,#A,#A, A, A, A, A, A, A, A, A
150 DATA #A,#A,#A, A, G, G,+D,+D,+C,+C,+C, A,+C,+C,+C,+C
160 DATA #A,#A,#A, A, G, G, F, F, G, G, G, G, G, G, G, G,0
170 '----- ﾃｷ ｺﾛｼﾀﾄｷ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ -----
180 I=0
190 IF XX=TXM(I) AND YY=TYM(I) THEN ZC=ZC+(I+1)*50*S ELSE I=I+1:GOTO190
200 IF DP(I)<>GP THEN CP=CP+DP(I):GP=DP(I)
210 LOCATE XX,YY:CREV1:PRINT TK$(I):GOSUB250:CREV:LOCATE XX,YY:PRINT SP$:TXM(I)=
TX(I):TYM(I)=TY(I)
220 IF (CP MOD ME)=0 AND HF<>2 THEN GOSUB250:LOCATE XH,YH:PRINT HK$
230 RETURN
240 AR=FRAC(23*AR):I=AR*RR:RETURN
250 PLAY"O5CGCG":RETURN
260 '      ﾒｲﾝ      
270 FOR I=0 TO 2:DP(I)=DP(I)+ME:NEXT:AQ=AR:CLS
280 FOR I=0 TO 1:SWAP TX(I),TX(I+1):SWAP TY(I),TY(I+1):NEXT
290 FOR I=0 TO 2:TXM(I)=TX(I):TYM(I)=TY(I):NEXT:GOTO 320
300 CLS:AR=AQ
310 '----- ｶﾞﾒﾝ ｶｸ -----
320 FOR I=0 TO 2:TXM(I)=TX(I):TYM(I)=TY(I):NEXT:PF=0
330 CGEN:PX=6:PY=5:TI=2000:GRAPH 1,1:LOCATE 15,11:PRINT ME;" FLOOR":GRAPH 1,0
340 CGEN1:LINE(2,1)-(37,24),"ｯ",B:LINE(3,2)-(36,23),"ｯ",B
350 FOR I=0 TO 4:GD1$(I)=BIN$(VAL("&H"+GD$(I))):NEXT:Y=3
360 RR=4:GOSUB240:L=LEN(GD1$(I)):X=34
370 LOCATE X,Y:IF MID$(GD1$(I),L,1)="1" THEN PRINT BL$ ELSE PRINT SP$
380 IF L-1>0 THEN L=L-1:X=X-2:GOTO370
390 Y=Y+2:IF Y<=21 THEN 360
400 RR=15:GOSUB240:XH=I*2+4:GOSUB240:XK=I*2+4:GOSUB240:XD=I*2+4
410 RR= 9:GOSUB240:YH=I*2+3:GOSUB240:YK=I*2+3:GOSUB240:YD=I*2+3
420 IF XK=XD AND YK=YD THEN 400
430 IF (XK=6 OR XK=32) AND (XY=5 OR XY=19) THEN 400
440 FOR I=0 TO 2:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT TK$(I):NEXT:BF=0:HF=0:DF=0:CP=0:GP=0
450 LOCATE PX,PY:PRINT P1$:LOCATE XK,YK:PRINT KY$:W=0:RESTORE 90:GRAPH0,0
460 '----- ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ -----
470 TI=TI-1:IF TI<0 THEN 860
480 CGEN:LOCATE 1,0:PRINT USING"SC:#######/BOMB:###/TIME:####/PEKO:##";ZC;BB;TI;
PK-1:CGEN1
490 EM=600:MC$="O4":GOSUB 50
500 '----- ｷｰ ﾆｭｳﾘｮｸ -----
510 IF BF=2 THEN 700
520 K$=INKEY$(0)
530 IF INSTR("2468",K$)<>0 THEN 590
540 IF INSTR("┴┤├┬",K$)<>0 THEN 660
550 IF K$="G" THEN 860
560 IF K$="R" THEN 890
570 IF STRIG(0) THEN IF BF=1 THEN 960 ELSE 700 ELSE 760
580 '----- ｳｺﾞｸ -----
590 ST=VAL(K$):XX=PX+2*((ST=4)-(ST=6)):YY=PY+2*((ST=8)-(ST=2))
600 ON INSTR("ｱﾇﾃﾋ ",CHARACTER$(XX,YY))+1 GOTO 760,610,1060,620,630,640
610 LOCATE PX,PY:PRINT SP$:PX=XX:PY=YY:GOTO 860
620 GOSUB250:BB=BB+10:HF=2:GOTO 640
630 GOSUB250:LOCATE XD,YD:PRINT DR$:DF=1
640 LOCATE PX,PY:PRINT SP$:PX=XX:PY=YY:LOCATE PX,PY:PRINT P1$:GOTO 760
650 '----- ｺｳｹﾞｷ -----
660 XX=PX+2*((K$="├")-(K$="┤")):YY=PY+2*((K$="┬")-(K$="┴"))
670 IF CHARACTER$(XX,YY)<>"ｱ" THEN 760
680 S=2:GOSUB 180:GOTO 470
690 '----- BOMB ｵｸ -----
700 IF BB=0 THEN 760 ELSE LOCATE PX,PY:PRINT "ｹｺ↓←←ｽｾ":ST=STICK(0):BF=2
710 IF ST=2 OR ST=4 OR ST=6 OR ST=8 THEN 720 ELSE 760
720 BX=PX+2*((ST=4)-(ST=6)):BY=PY+2*((ST=8)-(ST=2))
730 IF CHARACTER$(BX,BY)<>" " THEN PLAY"O3CDC":BF=0 ELSE LOCATE BX,BY:PRINT BM$:
BF=1:BB=BB-1
740 LOCATE PX,PY:PRINT P1$
750 '----- ﾃｷ ｲﾄﾞｳ -----
760 I=RND(1)*2
770 XX=SGN(PX-TXM(I)):YY=SGN(PY-TYM(I))
780 IF XX<>0 AND YY<>0 THEN Q=RND(1)*2:IF Q=1 THEN XX=0 ELSE YY=0
790 Q=INSTR("ｹ ",CHARACTER$(TXM(I)+2*XX,TYM(I)+2*YY))
800 ON Q+1 GOTO 470,810,820
810 W=1
820 LOCATE TXM(I),TYM(I):PRINT SP$:TXM(I)=TXM(I)+2*XX:TYM(I)=TYM(I)+2*YY
830 LOCATE TXM(I),TYM(I):PRINT TK$(I)
840 IF W=1 THEN 860 ELSE GOTO 470
850 '----- ﾍﾟｺﾎﾟﾝ ｼﾝﾀﾞ -----
860 PAUSE4:LOCATE PX,PY:PRINT "ｹｺ↓←←ﾑﾒ":TEMPO 300:PLAY"O3A4GFEDEFEDEFEDR":LOCATE
 PX,PY:PRINT "  ↓←←ｹｺ":PAUSE2
870 PK=PK-1:IF PK<>0 THEN 300
880 '----- GAME OVER -----
890 CGEN:COLOR 5:LINE(14,10)-(24,12),"◆",B
900 COLOR 3:LOCATE 15,11:PRINT "GAME OVER":COLOR 7:RESTORE 90:KEY0,""
910 LOCATE 12,2:CFLASH1:PRINT "TRY AGAIN ?(Y/N)":KE$=INKEY$
920 IF KE$="Y" THEN CFLASH:RUN
930 IF KE$="N" THEN CFLASH:END
940 EM=300:MC$="O4":GOSUB 50:GOTO 910
950 '----- ﾊﾞｸﾊﾂ -----
960 LOCATE BX,BY:PRINT "ﾍﾎ↓←←ﾏﾐ"
970 SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND11,198:SOUND12,45:SOUND13,0
980 FOR J=-1 TO 1:FOR I=-1 TO 1
990 XX=BX+2*I:YY=BY+2*J
1000 ON INSTR(" ﾓｱ",CHARACTER$(XX,YY))+1 GOTO 1040,1010,1020,1030
1010 LOCATE XX,YY:PRINT BL$:GOTO 1040
1020 LOCATE XX,YY:PRINT SP$:GOTO 1040
1030 S=1:GOSUB 180
1040 NEXT I,J:LOCATE BX,BY:PRINT SP$:BF=0:GOTO 470
1050 '----- ﾒﾝｸﾘ -----
1060 CGEN:COLOR 2:LINE(13,8)-(24,17),"♥",B:LINE(14,9)-(23,16)," ",BF
1070 COLOR 7:LOCATE 14,10:PRINTUSING"## FLOOR";ME
1080 LOCATE 15,11:PRINT"CLEAR":LOCATE 15,13:PRINT"BOUNS"
1090 LOCATE 15,15:PRINTUSING"#### pts";TI
1100 ME=ME+1:ZC=ZC+TI:PK=PK+1:MC$="O5":RESTORE 90
1110 FOR I=1 TO 64:GOSUB 50:NEXT:GOTO270
1120 '----- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ -----
1130 TK$(0)="ｱｲ↓←←ｳｴ":TK$(1)="ｱｲ↓←←ｵｶ":TK$(2)="ｱｲ↓←←ｷｸ"
1140 P1$="ｹｺ↓←←ｻｼ":HK$="ﾃﾄ↓←←ﾅﾆ":SP$="  ↓←←  "
1150 DR$="ﾇﾈ↓←←ﾉﾊ":KY$="ﾋ ↓←←ﾌ ":BM$="ｿﾀ↓←←ﾁﾂ":BL$="ﾓﾓ↓←←ﾓﾓ"
1160 DP(0)=1:DP(1)=2:DP(2)=4:ME=1:ZC=0:AR=.727:BB=10:PK=3
1170 TX(0)=6:TY(0)=19:TX(1)=32:TY(1)=5:TX(2)=32:TY(2)=19
1180 GD$(0)="0000":GD$(1)="5BBD":GD$(2)="7BB5":GD$(3)="5776":GD$(4)="4A8E"
1190 '----- ﾀｲﾄﾙ -----
1200 COLOR 4,0:CSIZE3:PRINT#0" --- PEKOPON  ][ ---":CSIZE
1210 COLOR 7:CGEN1:LOCATE 6,4:PRINT P1$
1220 LOCATE 6,7:PRINT BM$:LOCATE 6,10:PRINT HK$:LOCATE 6,13:PRINT DR$
1230 LOCATE 6,16:PRINT TK$(0):LOCATE 6,19:PRINT TK$(1):LOCATE 6,22:PRINT TK$(2)
1240 LOCATE 24,4:PRINT KY$:LOCATE 24,7:PRINT BL$:CGEN
1250 LOCATE 9,5:PRINT "... PEKOPON":LOCATE 9,8:PRINT "... BOMB"
1260 LOCATE 9,11:PRINT "... BOMB BOX":LOCATE 9,14:PRINT "... DOOR (NEXT FLOOR)
1270 LOCATE 9,17:PRINT "... Witch (NAME:oner)":LOCATE 9,20
1280 PRINT "... Witch (NAME:twous)":LOCATE9,23:PRINT "... Witch (NAME:fourton)"
1290 LOCATE 27,5:PRINT"... KEY":LOCATE 27,8:PRINT"... BLOCK"
1300 LOCATE 12,2:CFLASH1:PRINT "HIT SPACE KEY !":RESTORE 90
1310 IF INKEY$=" " THEN CFLASH:RETURN
1320 EM=300:MC$="O4":GOSUB 50:GOTO 1310
```


★駅名，地名シリーズ：兵庫県西脇市に「日本へそ公園駅」がある。大阪府松原市に「阿保」という地名がある。また，京都府久世郡には「一口」と書いて，〝いもあらい〟と読むところがある。（兵庫県川西市・小沼孝人12才）……【編：んー。】

JR-800用

スウィング SWING メイズ MAZE

北川 陽一

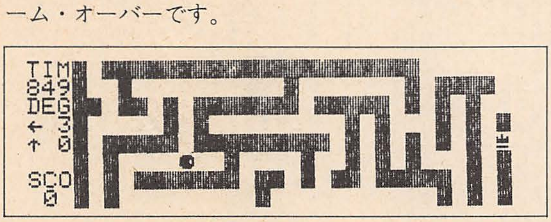


迷路ゲームの中に，実際に厚紙で作った箱に壁を作り，そこに小さな球を入れてころがして遊ぶというようなものがあります。このゲームは，それをシミュレートしています。

ゲームの内容

迷路の種類は一つですが，1～5面まであり，だんだん難しくなっていきます。キー操作は，[8]で迷路が奥へ傾き，[2]で手前へ，[4]で左へ，[6]で右へ傾きます。どの方向に何度傾いているかは，画面の左端にでます。矢印の向きは，傾いているほうを示します。左上のボールを上手に転がして，右端の♛のところまで導いてください。

2面目からは，各所に☠が現われ，そこへボールが落ちると時間が200減ります。3面目からは自動的に迷路がゆれだし，まず横ゆれ，4面目は縦方向のゆれ，5面目は縦横両方にゆれます。時間が0になると，ゲーム・オーバーです。



《写真1》迷路の傾きかたをよく考えてボールを転がそう

SWING MAZEのプログラム・リスト

```
10 KEY0,"W.33,8"+CHR$(13)+"G.20"
+CHR$(13):END
20 DEFINTI,J,K,L,M,N
30 DEG:CLS:DIM DOKURO(7,1)
40 PRINT"        ** SWING MAZE **"

50 PRINT
60 PRINT" Key function for move"

70 PRINT
80 PRINT"              UP[8]"
90 PRINT"          LEFT[4] + [6]RIG
HT"
100 PRINT"             DOWN[2]"
110 :
120 FORI=&H2000TO&H2000+41
130 READA$:A=VAL("&H"+A$)
140 POKEI,A
150 NEXT
160 DATA 00,A7,AD,4F,AD,A7,3C,7E
,7E,7E,66,3C,10,38,54,10,10,10
170 DATA 10,10,10,54,38,10,08,04
,7E,04,08,00,10,20,7E,20,10,00,5
C,58,5E,58,5C,00
180 FORI=0TO7
190 READDO(I,0),DO(I,1)
200 NEXT
210 DATA 4,7,12,3,16,1,22,3,24,5
,28,2,28,7,30,7
220 DO$=CHR$(&HE0):AL$=CHR$(&HE2
)
230 AR$=CHR$(&HE3):AU$=CHR$(&HE4
)
240 AD$=CHR$(&HE5):AB$=CHR$(&HE1
)
250 T=900:M=0:SC=0
260 SOUND50,10:INPUT"        HIT '
RETURN' KEY",D$
270 M=M+1:CLS:IFM>5M=1
280 IF(M=3)+(M=5)SX=1ELSESX=0
290 IFM>3SY=1ELSESY=0
300 LOCATE10,2:PRINTM"ﾒﾝﾒ"
310 FORI=0TO4000:NEXT
320 PRINT"TIM■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■"
330 PRINT"  ■ ■          ■
 ■ ■■■ "
340 PRINT"DEG■■ ■■ ■ ■■■■■■■ ■■
■■ ■ ■ ■"
350 PRINT"  ■    ■ ■        ■
 ■  ■ ■ ■"
360 PRINT"  ■ ■■■■■ ■■■■■■■■■ ■
 ■ ■ ■ ■ "CHR$(&HE6)
370 PRINT"  ■ ■     ■    ■  ■
 ■ ■  ■ ■"
380 PRINT"SCO■ ■ ■■■■■■■ ■■ ■ ■■
 ■■■■■ ■ ■"
390 PRINT"  ■ ■      ■
   ■ ■ ■";
400 :
410 IFM=1GOTO450
420 FORI=0TO7
430 LOCATEDO(I,0),DO(I,1):PRINTD
O$;
440 NEXT
450 LOCATE0,7:PRINTRIGHT$(STR$(S
C),3);
460 RX=0:RY=0:XR=1:YR=1:XM=0:YM=
0:VX=0:VY=0:BX=4:BY=0:KX=0:KY=0
470 LOCATEBX,BY:PRINTCHR$(&HE1);

480 SOUND50,10
490 IFM<3GOTO520
500 RX=RX-XR*SX:IFABS(RX)>5XR=-X
R
510 RY=RY-YR*SY:IFABS(RY)>5YR=-Y
R
520 K$=INKEY$(0):K=VAL(K$)
530 KX=KX+((K=4)-(K=6))*3:IFABS(
KX)>9KX=9*SGN(KX)
540 KY=KY+((K=2)-(K=8))*3:IFABS(
KY)>9KY=9*SGN(KY)
550 XM=RX+KX:YM=RY+KY
560 V1=VX+7.8*SIN(XM):IFABS(V1)>
1V1=SGN(V1)
570 V2=VY+7.8*SIN(YM):IFABS(V2)>
1V2=SGN(V2)
580 IFXM>=0HX$=AR$ELSEHX$=AL$
590 IFYM>=0HY$=AU$ELSEHY$=AD$
600 LOCATE0,3:PRINTHX$RIGHT$(STR
$(ABS(XM)),2)
610 LOCATE0,4:PRINTHY$RIGHT$(STR
$(ABS(YM)),2)
620 T=T-1:LOCATE0,1:PRINTRIGHT$(
"  "+STR$(T),3)
630 BA=BX+V1:IFINT(BA)>31BA=31:S
X$="■":GOTO650
640 SX$=SCRN$(BA,BY,1)
650 BB=BY-V2:IF(BB<0)+(BB>=8)BB=
BY:SY$="■":GOTO670
660 SY$=SCRN$(BX,BB,1)
670 ZX=ABS(XM):ZY=ABS(YM)
680 IF(SX$<>"■")*(SY$<>"■")*V1*V
2 IFZX>ZY BB=BY:V2=0ELSEIFZY>ZX
BA=BX:V1=0ELSEIFRND(0)<.5BB=BY:V
2=0ELSEBA=BX:V1=0
690 IFSX$="■"BA=BX:V1=0
700 IFSY$="■"BB=BY:V2=0
710 VX=V1:VY=V2:LOCATEBX,BY:PRIN
T" ";
720 BX=BA:BY=BB
730 LOCATEBX,BY:PRINTAB$;
740 SOUND30,1
750 IF(INT(BX)=31)*(INT(BY)=4)EL
SE790
760 FORI=50TO200STEP10
770 SOUNDI,10
780 NEXT:SC=INT(SC*M*.5+T/10):T=
900:GOTO270
790 IFT=0GOTO840
800 IFM>1IF((SX$=DO$)*(VX<>0))+(
(SY$=DO$)*(VY<>0))THEN820
810 GOTO490
820 FORI=500TO1000STEP50:SOUNDI,
10:NEXT
830 T=T-200:IFT>0M=M-1:GOTO270
840 FORI=1000TO1500STEP10:SOUNDI
,10:NEXT
850 CLS
860 PRINT"     ** GAME OVER **"
870 PRINT:PRINT"     SCORE=";SC
880 PRINT:PRINT:A$=INKEY$
890 PRINTSPC(10);:INPUT"Replay(Y
/N)";A$
900 IFA$="N"ENDELSE240
```


★ハガキの表に「本誌をお求めになった書店名」とあるが，書店で買ったとは限らないぞ！（岩手県盛岡市・安倍朋宏14才）……【影：質問事項を変えよう。「いくらでお求めになりましたか」。編：何考えてんですか？影：フニャ～。】

PC-8201用

レスキュー

RESCUE

田中 学

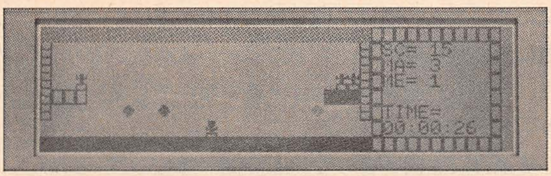


★あそびかた

あなたは，レスキュー隊です。向こう側へ渡って，人を助けてください。3人助けると1面クリアです。上からは，岩石がどんどん落ちてきます。これに当たると，やられてしまうので，うまくよけて進んでください。

カーソル・キー←→↑↓でレスキュー隊を移動させます。ハシゴを昇ってスペース・キーで人をつかみ，左へ戻ってリターン・キーで人をおろします。

人が5人全部なくなると，GAME　ENDです。



《写真1》人を救って左はしまで運んでいこう

RESCUEのプログラム・リスト

```
60 REM CHRDEF
70 CLS:SCREEN,0:CLEAR 256,60000!
80 FOR C=60000! TO 60035!
90 READ A:POKE C,A:NEXT C
100 POKE 65216!,234:POKE 65215!,96
110 G$=CHR$(130):K$=CHR$(131)
120 S$=CHR$(132):H$=CHR$(133)
130 M$=CHR$(134):T$=CHR$(135)
140 B$=CHR$(136):MX=2:MY=6
150 S=0:M=5:E=1:B=25:K=2:T=0:HT=0:TS=0
160 DATA 255,255,255,255,255,255
170 DATA 255,129,129,129,129,255
180 DATA 255,136,136,136,136,255
190 DATA 216,87,127,127,87,216
200 DATA 230,36,63,63,36,230
210 DATA 12,30,63,63,30,12
220 REM START SCREEN
230 FOR X=0 TO39:LOCATEX,0:PRINTK$;
240 SOUND 7500,2:NEXT X
250 LOCATE12,0:PRINT" RESCUE"
260 LOCATE19,0:PRINT"  GAME! "
270 FOR X=1 TO 10:SOUND RND(1)*9000,3
280 NEXT X
290 LOCATE5,2:PRINT"RESCUE･･･";M$
300 LOCATE5,4:PRINT"ﾀｽｹﾙ ﾋﾄ･･";T$
310 LOCATE5,6:PRINT"ﾗｸｾｷ･････";B$
320 LOCATE21,2:PRINT"ｶｰｿﾙ･･･RESCUEｲﾄﾞｳ"
330 LOCATE21,4:PRINT"SPACE･･ﾋﾄ ｦ ﾂｶﾑ"
340 LOCATE21,6:PRINT"RETURN･ﾋﾄ ｦ ｵﾛｽ"
350 A$=INKEY$:IF A$="" THEN350
360 REM GAME SCREEN
370 CLS:FOR X=0 TO27:LOCATEX,7:PRINTK$;
380 LOCATEX,0:PRINTG$;:NEXT X
390 FOR X=28 TO38:LOCATEX,7:PRINTS$;
400 LOCATEX,0:PRINTS$;:NEXT X
410 FOR Y=1 TO5:LOCATE0,Y:PRINTH$
420 LOCATE27,Y:PRINTH$:NEXT Y
430 FOR Y=1 TO6:LOCATE28,Y:PRINTS$
440 LOCATE38,Y:PRINTS$:NEXT Y
450 LOCATE1,4:PRINTS$;S$;S$
460 LOCATE24,4:PRINTK$;K$;K$
470 LOCATE29,1:PRINT"SC=";S
480 LOCATE29,2:PRINT"MA=";M
490 LOCATE29,3:PRINT"ME=";E
500 TIME$="00:00:00"
510 LOCATE29,5:PRINT"TIME="
520 LOCATE29,6:PRINTTIME$
530 LOCATE24;3:PRINTT$;T$;T$
540 REM GAME
550 BX=INT(RND(1)*23)+1
560 BT=INT(RND(1)*23)+1
570 BB=INT(RND(1)*23)+1
580 IF BX<4 OR BT<4 OR BB<4 THEN 550
590 FOR BY=K TO6:LOCATEBX,BY:PRINTB$;
600 LOCATEBT,BY:PRINTB$;
610 LOCATEBB,BY:PRINTB$;
620 SOUND 12000,1:SOUND 15000,1
630 FOR X=1 TOB:NEXTX:LOCATEBX,BY
640 PRINT" ":LOCATEBT,BY:PRINT" "
650 LOCATEBB,BY:PRINT" ":A$=INKEY$
660 IF MX=BX AND MY=BY THEN GOSUB 1290
670 IF MX=BT AND MY=BY THEN GOSUB 1290
680 IF MX=BB AND MY=BY THEN GOSUB 1290
690 IF A$=CHR$(28) THEN GOSUB 780
700 IF A$=CHR$(29) THEN GOSUB 820
710 IF A$=CHR$(30) THEN GOSUB 900
720 IF A$=CHR$(31) THEN GOSUB 950
730 IF A$=CHR$(13) THEN GOSUB 1000
740 IF A$=" "THEN GOSUB 1090
750 LOCATE29,6:PRINTTIME$
760 IF TIME$="00:01:30" THEN GOSUB 1290
770 LOCATEMX,MY:PRINTM$;:NEXTBY:GOTO550
780 LOCATEMX,MY:PRINT" ";
790 IF MY<6 THEN RETURN
800 MX=MX+1:IF MX>27 THEN MX=27
810 GOTO 860
820 LOCATEMX,MY:PRINT" ";
830 IF MY<6 THEN RETURN
840 MX=MX-1:IF MX<0 THEN MX=0
850 GOTO 860
860 IF MX=BX AND MY=BY THEN GOSUB 1290
870 IF MX=BT AND MY=BY THEN GOSUB 1290
880 IF MX=BB AND MY=BY THEN GOSUB 1290
890 RETURN
900 IF MX=0 OR MX=27 THEN 920
910 RETURN
920 LOCATEMX,MY:PRINTH$;
```

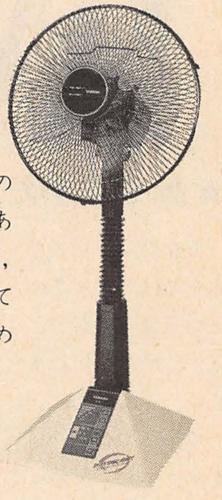

★この前,「無事故無違反宣言車」と貼った車が駐車禁止道路にとめてあった。「無」をとったほうがいいと思った。
(群馬県新田郡・**藤生克仁12才**)……**【編：**「無」をとったらコワイネ。影：…遅刻欠勤。**編：**コ，コワイネ〜。**】**

```
930 MY=MY-1:IF MY<1 THEN MY=1
940 RETURN
950 IF MX=0 OR MX=27 THEN 970
960 RETURN
970 LOCATEMX,MY:PRINTH$;
980 MY=MY+1:IF MY>6 THEN MY=6
990 RETURN
1000 IF MX=0 AND MY=3 AND T=1 THEN 1020
1010 RETURN
1020 TS=TS+1:T=0:S=S+10
1030 IF TS=1 THEN LOCATE3,3:PRINTT$
1040 IF TS=2 THEN LOCATE2,3:PRINTT$
1050 IF TS=3 THEN LOCATE1,3:PRINTT$
1060 IF TS=3 THEN 1180
1070 LOCATE32,1:PRINTS;:SOUND 3000,2
1080 SOUND 2500,2:RETURN
1090 IF MX=27 AND MY=3 AND T=0 THEN1110
1100 RETURN
1110 IF T=1 THEN RETURN
1120 HT=HT+1:S=S+5
1130 IF HT=1 THEN LOCATE24,3:PRINT" ";
1140 IF HT=2 THEN LOCATE25,3:PRINT" ";
1150 IF HT=3 THEN LOCATE26,3:PRINT" ";
1160 T=1:LOCATE32,1:PRINTS
1170 SOUND 3000,2:SOUND 2500,3:RETURN
1180 REM SCREEN ｸﾘｱ
1190 FOR X=10000 TO 900 STEP-100
1200 SOUND X,3:NEXT X:CLS
1210 O=INT(RND(1)*100):IF O<9 THEN 1210
1220 LOCATE12,2:PRINT"BONUS="O"ﾃﾝﾀﾞﾖ｡";
1230 S=O+S:LOCATE15,4:PRINT"ﾂｷﾞﾓ ｶﾞﾝﾊﾞ"
1240 FOR X=1 TO 900:NEXT X:MX=1:MY=6
1250 T=0:HT=0:TS=0:B=B-5:K=K+1:E=E+1
1260 IF B<20 THEN B=20:GOTO 370
1270 IF K>3 THEN B=4:GOTO 370
1280 GOTO 370
1290 REM RESCUE MIS
1300 FOR X=1 TO 5:SOUND 16000,5
1310 SOUND 15000,3:NEXT X:LOCATEMX,MY
1320 PRINT" ";:M=M-1:LOCATE32,2:PRINTM;
1330 IF M=0 THEN GOTO 1350
1340 MX=1:MY=6:TIME$="00:00:00":RETURN
1350 REM GAME OVER
1360 FOR X=1 TO 500:NEXTX:CLS
1370 LOCATE8,2:PRINT"G  A  M  E"
1380 LOCATE22,2:PRINT"O  V  E  R"
1390 LOCATE6,4:PRINT"SCORE=";S;"ﾃﾝ｡"
1400 LOCATE23,4:PRINT"SCREEN=";E;"ﾒﾝ｡"
1410 LOCATE13,6:INPUT"｢REPLAY (Y/N)｣";Y$
1420 IF Y$="Y" THEN RUN
1430 IF Y$="N" THEN MENU
1440 GOTO 1410
```



梶原 巧の マイコン もの知りクラブ

《第3回》何と，せん風機もマイコン付きだよっっ！



▲東芝「Jo-Jo」

いよいよ夏本番。そこで今月は，せん風機のお話です。えっ，「ぼくの家ではクーラーだ」だって？ まあ，そう言わず，ちょっと聞いてくださいョ。確かにエアコンの普及で，せん風機の人気はちょっと下がり気味。「それに，せん風機の風はどうも苦手で」という人もいることでしょう。強風にすれば，強～い風がブンブンと吹きつづけて，どうも自然の心地よい風にはほど遠かったものです。

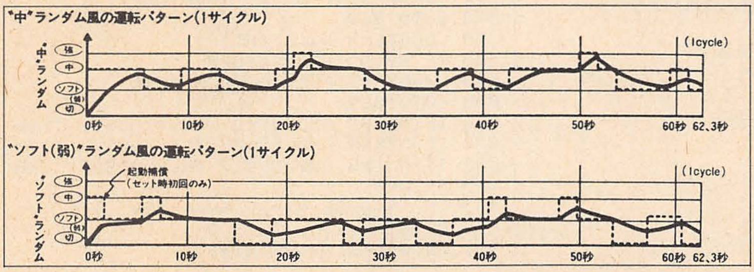
★マイコンが，自然な風を作る

森や草原を連想できる自然な風というのは，ときには強く，そしてときにはそよそよ吹くランダムなものでなくてはなりません。マイコンが組み込まれたせん風機では，この〝ランダム風〟を作ることができるようになりました。

写真のせん風機には，4ビットのワンチップ・マイコンが内蔵されています。このチップには，マイコンの頭脳にあたるCPUと，256ビットのRAM，そして〝そよ風情報〟を記憶しているlKバイトのRAMがおさめられています。

ところで，〝ランダム風〟といっても，実はランダム（無作為）な吹きかたをしているわけではありません。本当にサイコロを振って数を決めるように風の強さを決めていたら，続けて同じ強さになってしまったり，逆に大変強い風のすぐあとに弱～い風が吹いたりして，とても〝自然〟にはほど遠くなってしまいますからね。

実際は，左図のような約1分間の運転パターンのプログラムがROMに入っていて，そのパターンをもとにモーターをコントロールし，風の強弱を自然に近いものにしているのです。



◀〝中〟〝弱〟のスイッチを入れると，こんなパターンの風が送り出されます

★→★☆→★☆★→★★★…星型オセロでした。（香川県三豊郡・**渡辺直樹15才**）……【**編**：★で遊ぶ人が増えてますね。さすがベーマガの読者はアイデア・メーカー！ **影**：オセロをおせえろ。**編**：むしろ問題は内部にあるな。】

PB-100用

つり橋

FKFK & BPC



HOW TO WALK

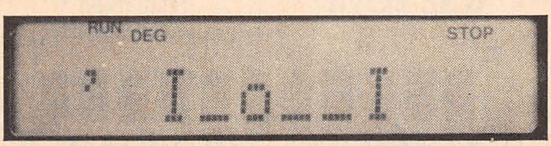
つり橋を渡ります。[4][6]で左右に自分「O」を動かして，ゆれるつり橋「I...I」から落ちないようにしてください。

ハゲタカ「'」と「,」が飛んでくるので，うまくかわしてください。「,」のときは，[Z]を押してジャンプ「°」してよけましょう。

みごとに300m渡りきると，ハッピー・エンドです。

すぐ300mだせる人は，よほど反射神経がいいと思ってください。

84年9月号の僕の『ホッチキス』よりは，すっきりしていていいと思っています。



《写真1》ゆらゆらゆれるつり橋から落ちないように

つり橋のプログラム・リスト

```
P0
  1 VAC :PRINT :PRI
    NT "→Turibashi!
    ←"
  2 L$="o":M=5:H=0:
    I$="'":O=3
  3 PRINT :PRINT CS
    R O;"I____I";CS
    R M;L$;CSR H;I$
    ;
  4 IF M<O THEN #1
  5 IF M>O+5 THEN #
    1
  6 IF H≠M THEN 9
  7 IF I$=",";IF L$
    ="o" THEN #1
  8 IF I$="'";IF L$
    ="°" THEN #1
  9 IF KEY="4";M=M-
    1
 10 IF KEY="6";M=M+
    1
 11 IF KEY="Z";IF J
    =0;L$="°":J=2
 12 IF J≠0;J=J-1:IF
     J=0;L$="o"
 13 X=INT (RAN#*4:I
    F X=0;H=H-1:GOT
    O 17
 14 IF X=1;H=H+1:GO
    TO 17
 15 IF X=2;I$="'":G
    OTO 17
 16 IF X=3;I$=","
 17 IF H<0;H=11
 18 IF H>11;H=0
 19 IF C=1;O=O+1:IF
     O>6;O=5
 20 IF C=0;O=O-1:IF
     O<0;O=0
 21 IF RAN#<.3;C=C+
    1:IF C>1;C=0
 22 S=S+1:IF S<300
    THEN 3
 23 PRINT :PRINT "
     Watatta!"

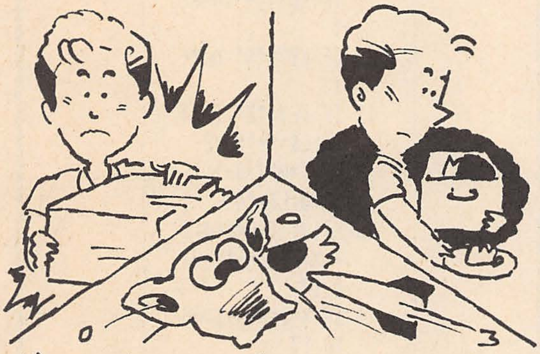
P1
  1 $="°Oo._ ":FOR
    X=1 TO 6
  2 PRINT CSR M;MID
    (X,1);:FOR J=0
    TO 20:NEXT J
  3 NEXT X:PRINT :P
    RINT "End!:SCOR
    E=";S;"m."
  4 PRINT "Hit[any]
    Key!";
  5 IF KEY="" THEN
    5
  6 GOTO #0
```

★幼稚園事件：むぅすぅんでひぃらぁいぃて，てぇを〜うって，バーン！（北海道札幌市・もぎ11才）……【影：新しいアドベンチャー・ゲームかな？カタカタ…「ソレハデキマセン」!?編：どれどれ，「傷口結んで開く」!!】

PB-100用

スリー THREE ゲームズ GAMES

内匠 進

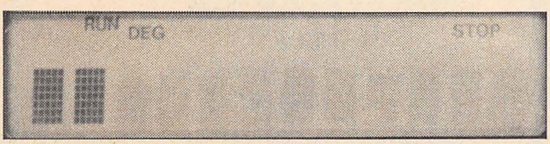


ゲームについて

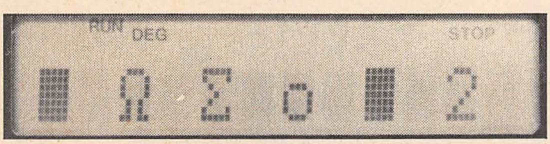
PB−100本体のみで三つのゲームが楽しめて，自動ゲーム選択機能がついているというミニ・プログラムです。

STOPPER

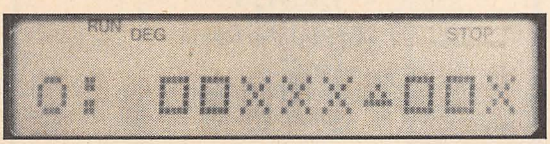
[S][1]でゲーム開始です。右端から動いてくる「■」を，左端から順に並べていくゲームです。[1]のキーを押すと「■」が止まります。前の「■」とすき間があいたり，ぶつかったりすると，ゲーム終了です。全部並べると12点になります。



《写真 1》STOPPERのゲーム画面



《写真 2》PURSUERのゲーム画面



《写真 3》INVADERのゲーム画面

PURSUER

[S][2]でゲーム開始です。「Ω」を[1]と[3]のキーでコントロールして，えさの「O」を回収していくゲームです。端にいくと，反対側にワープします。時間が100になるか，敵の「Σ」につかまるとゲーム終了です。

INVADER

[S][3]でゲーム開始です。右端から○□△×のインベーダーが攻めてくるので，左側のミサイルを操作して，インベーダーを退治するというゲームです。ミサイルは[1]のキーを押して敵と同じマークにして，[3]のキーを押すと退治できます。ミサイルがインベーダーに占領されると，ゲーム終了です。

自動ゲーム選択機能

[S][0]を押すと，この3本のゲームのいずれかが始まります。どのゲームをするのか考えるときに，ぜひどうぞ。

THREE GAMESのプログラム・リスト

```
P0
  10 GOTO #RAN#*3+1

P1
  10 FOR B=0 TO 11:F
     OR A=1 TO 50:NE
     XT A:FOR C=11 T
     O 0 STEP -1
  20 PRINT CSR C;"■"
     ;:IF KEY≠"" THE
     N 50
  30 PRINT CSR C;" "
     ;:NEXT C
  40 PRINT :PRINT "S
     CORE";B:GOTO 10
  50 IF B≠C THEN 40
  60 NEXT B:GOTO 40

P2
  10 VAC :A=2:B=6:PR
     INT CSR 0;"■";C
     SR 8;"■";
  20 C=RAN#*7+1
  30 PRINT CSR A;"Ω"
     ;CSR B;"Σ";CSR
     C;"o";CSR 9;F;
  40 IF A=INT C;D=D+
     1:GOTO 20
  50 F=F+1:IF A≠B;IF
      F≠100 THEN 70
  60 PRINT :PRINT "S
     CORE";D:GOTO 10
  70 PRINT CSR A;" "
     ;CSR B;" ";:B=B
     +SGN (A-B)
  80 IF KEY="1";A=A-
     1:IF A=0;A=7
  90 IF KEY="3";A=A+
     1:IF A=8;A=1
 100 GOTO 30

P3
  10 VAC :A$="o":B$=
     "□":C$="▲":D$="
     x":$="
       "
  20 $=MID(2,10)+A$(
     RAN#*4)
  30 IF MID(1,1)≠" "
     ;PRINT :PRINT "
     SCORE";G:GOTO 1
     0
  40 PRINT CSR 0;A$(
     E);":";MID(1,10
     );
  50 IF KEY="1";E=E+
     1:IF E=4;E=0
  60 IF KEY≠"3" THEN
      20
  70 FOR F=1 TO 10:I
     F MID(F,1)≠A$(E
     );NEXT F:GOTO 2
     0
  80 G=G+1:$=" "+MID
     (1,F-1)+MID(F+1
     ):GOTO 40
```


★メトロクロスのマンガを読んでから，僕は毎日遅刻を楽しんでいる。(東京都・岩川智志)……【編：メトロクロスは遅刻から生まれたゲームなんですね。影：考えついた！「ザ・いいわけ」いや〜，電車が遅れちゃって!!】

PC-2001用

KAGEムチャ

Mr. OKABOO



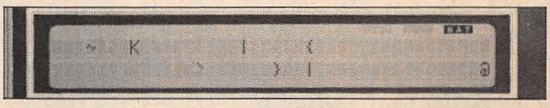
むかしむかし，五反田村に悪代官がおって，きびしい年貢で村はまずしかったそうな。これは，KAGEムチャが助チャン，格チャンをしたがえて，悪代官を退治するという物語であります。

ゲーム内容

キー操作は，8246でKAGEムチャを操作し，9で助チャン，3で格チャンを進めます。KAGEムチャだけ左から悪代官を倒すことができます。前へ20歩以内のところで障害物か悪代官の仲間に当たると，ゲーム・オーバー。20歩以上のところで当たると，再ゲームになります。

助チャンと格チャンは障害物を通りぬけ，悪代官の仲間をふっ飛ばすことができますが，悪代官にあまり近づきすぎると悪代官に飛ばされてしまいます。

助チャンと格チャンをうまく使って，KAGEムチャでこの村を良くしてください。



《写真1》KAGEムチャ，格，助の3人を上手に操ろう

KAGEムチャのプログラム・リスト

```
1 CONSOLE0,0,0:FORI=1TO5:PAUSE"      KAGEﾑﾁｬ by Mr.OKABOO":BEEPINT(RND(1)*31)+1
5 FOR J=1 TO 2:NEXTJ,I
10 T=0:A=4:E=79:C=2:D=41:M=39:N=76:LOCATEE:PRINT"@";
30 B=0
40 LOCATEA:PRINT "K";:LOCATEC:PRINTCHR$(126);:LOCATED:PRINT CHR$(96);
50 F=INT(RND(1)*3)+16:LOCATEF:PRINT CHR$(124);:LOCATEF-1:PRINT " ";:LOCATEF+1:PR
INT " ";:LOCATEF-2:PRINT " ";:LOCATEF+2:PRINT " ";
60 G=INT(RND(1)*2)+62:LOCATEG:PRINT CHR$(124);:LOCATEG-1:PRINT " ";:LOCATEG+1:PR
INT " ";
70 GOSUB 260:IFB=1THENC=C+1
100 LOCATEC-1:PRINT" ";:IF C=37 THEN C=2:B=0
110 IF B=2 THEN D=D+1
120 LOCATED-1:PRINT " ";:IFD=75THEND=41:B=0
140 LOCATEM:PRINTCHR$(123);:LOCATEM+1:PRINT" ";:IFC=MORC-1=MTHENLOCATEM:PRINT" "
;:M=39:GOTO30
170 LOCATEN:PRINTCHR$(125);:LOCATEN+1:PRINT" ";
190 IF D=N OR D-1=N THEN LOCATEN:PRINT " ";:N=76:GOTO 30
200 M=M-1:N=N-1
210 IF M=A THEN BEEP40,1:BEEP2,1:GOTO 350
220 IF N=A THEN BEEP40,1:BEEP2,1:GOTO 350
230 IF F=A THEN BEEP6,2:BEEP14,2:GOTO 350
240 IF G=A THEN BEEP6,2:BEEP14,2:GOTO 350
245 IF A=79 THEN BEEP19,2:BEEP5,1:BEEP14,2:BEEP2,1:BEEP8,5:GOTO 500
250 GOTO 40
260 A$=INKEY$
280 IF A$="9" THEN B=1
290 IF A$="3" THEN B=2
300 IF A$="6" THEN A=A+1:LOCATEA-1:T=T+1:PRINT " ";
305 IF A=39 THEN A=38
310 IF A$="4" THEN A=A-1:LOCATEA+1:T=T-1:PRINT " ";
315 IF A<0 THEN A=0
320 IF A$="2" AND A<40 THEN A=A+40:LOCATEA-40:PRINT " ";
330 IF A$="8" AND A>39 THEN A=A-40:LOCATEA+40:PRINT " ";
340 RETURN
350 IF T>=20 THEN BEEP1,1:BEEP1,1:BEEP1,1:PRINT CHR$(12);:GOTO 10
400 PRINT CHR$(12);:PRINT "････ ﾄｸﾃﾝ ﾊ";T;"ﾃﾝ ﾃﾞｽ  ｻﾞﾝﾈﾝ ﾃﾞｼﾀ ････";:GOTO 505
500 PRINT CHR$(12);:PRINT "********* ﾒﾃﾞﾀｼ ﾒﾃﾞﾀｼ ｱｯﾊﾊｰ!! **********";
505 FORI=1TO100:NEXTI:FORZ=0 TO 39:LOCATEZ:PRINT " ";:BEEP Z:NEXT Z
```


★このハガキを切りとっていてふと思った。「たまにはとなりの紙も使ってみたいものだ」(プログラムを作れない人の日記)。(長野市・小林康夫14才)……【影：そうだよ。今度はこの上⬆に載ってくれよ。編：投稿まってます。】

BM特選 ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オール・マシン語のソフトを，選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG″というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また、プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、(変数表、フローチャートなどもあるとよい)⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名、Ⓑ言語(モード(N66ベーシック等)、ページ数も書いてください)Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は、なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし、二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。

内容は、**オリジナル**のもので、**未発表のもの**にかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなどを明記してください。**

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。

【Kimcoのぶっちぎりテクニック考②】

木村泰則

さて，第2回目の「ぶっちぎりテクニック考」に登場してくれるのは，磯貝豊一くんの「TAP　TAP」という作品です。

しかし，このコーナーに登場する作品はスゴイ！はっきりいって，ベーマガのイメージ（初心者）をはるかに越えたテクニックが，つぎつぎととびだしてきます。これには，さすがキムコも脱臭されそうデス！

MSX(32K)用

TAP TAP（タプ タプ）　作 磯貝豊一

★あそびかた

基本的には，反射板をスペース・キーで動かして，とびまわってるニコニコ・マークをピンクの箱に入ればよいのですが，ニコニコどうしがぶつかると，上のゲージ（"◆"が示す）によって，3とおりのことがおこります。

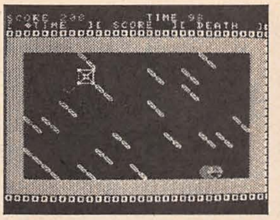
〔TIME〕　タイマー＋10
〔SCORE〕　スコア＋タイム×10
〔DETH〕　ミス

そして，ミスが10回になったり，タイマーが0になると，ゲーム・オーバーです。

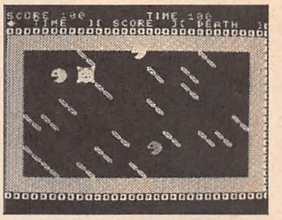
2面めからは，ゲーム・フィールドが広くなって，画面におさまらなくなるので，カーソル・キーで画面を動かしてフィールドを移動してください。ストッパーも，2面から登場します。ニコニコがひっかかるので，画面の外にだして開放してあげましょう。

今回の作品は，かなりの力作で，ゲームとしての完成度も高いものですが，プログラムがゴチャゴチャしているうえに，ゲームのルーチンのほとんどがマシン語になっているため，わかりにくくなってしまっています。そこで，ゲームの基本的な部分だけを押さえて，簡単なプログラム「キムコパック1」を作りましたので，これを使って説明をします(**リスト2**)。

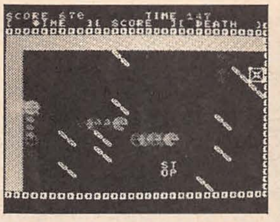
まず最初の工夫は，フリッパー(反射板)の設定のしかたです。乱数を使って設定するのですが，ただでたらめに置いていったのでは，クリアできない面ができてしまうことがあります。



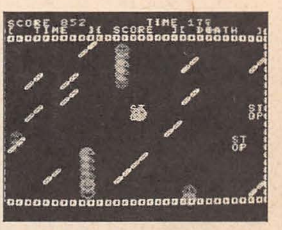
《写真1》反射板を利用してゴールへ送りこめ



《写真2》1面はフィールド全体がみえている

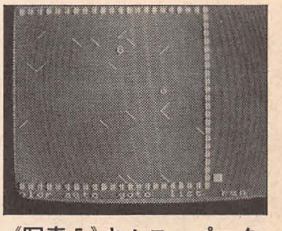


《写真3》2面は1面の4倍のフィールドになる



《写真4》ストッパーの使いかたがポイント

ボールがゴールに着くためには，ボールのコースの先に必ず反射板があり，そこで反射したコースの先にも反射板というふうに，ゴールまでつながっている必要があります。



《写真5》キムコ・パック1の画面

290行をみてください。XとYを交互に変化させていくので，反射板はすべてつながりを持ち，両端にゴールとボールを置けば，必ずクリアできる面ができます。ボールが複雑ならば，上下左右いずれかの方向に反射板がある所を選んで，ボールを置くようにすればよいのです。「TAP　TAP」では，330〜390行で反射板を置いて，400〜420行でモンスターの位置と方向，430行でゴールを設定しています。さらに440行では，2面め以後のストッパーをだしているのですが，ここでおもしろいことをやっています。

Gは面数を表す変数で，FOR文でG×2回のループでストッパーをだすことになっているのですが，（S，T）の座標が空いてなければ，もう一度S，Tを決め直さなければなりません。そこで，I＝I－1：NEXTとやれば，もう一度FOR…以下からやり直すことができます。これは，1行中で何回もループさせた

★ボクの友達のA君は，パソコンをはじめて成績が下った。数学で，なんと6点。ボクは95点。(岡山県邑久郡・守時　良13才)……【編：守時くんもパソコン・ファンだそうで，そうなると原因はパソコンより友達の頭が…。】

いときによく使う手ですが，プログラムがみにくくなるので，あまり乱用しないほうがよいでしょう。

おっと，ページがなくなってしまいました。この続きは，次回にマシン語の解説を含めてやります。それでは，今回はこのへんで……。

《リスト1》TAP TAPのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 100,&HCFFF:SCREEN 1,2,0:WIDTH 30:KEY OFF
20 DEFINT A-Z:DEFSNG P:DIM X(64),Y(64):DEFUSR0=&HE900:DEFUSR
1=&HEC35
30 DEFFNA(X,Y)=&HD000+Y*64+X:DEFFNR(X)=INT(RND(1)*X):Z=RND(-
TIME/2)
40 ON INTERVAL=100 GOSUB 520
50 '
60 RESTORE:A=&HE900:B=&HE000:C=&HD000:D=&HE880:E=&HE800
70 FOR I=28 TO 31:SPRITE$(I)=STRING$(8,255)+STRING$(8,0)+STR
ING$(8,255):NEXT
80 COLOR15,0,1:LOCATE 10,10:PRINT "TAP-TAP!":FOR I=0TO1000:N
EXT
90 FOR I=0TO26:READ D$:FOR J=0TO31:POKE A+I*32+J,VAL("&H"+MI
D$(D$,J*2+1,2))
100 COLOR JMOD16:PUT SPRITE J¥8,(88+(J¥8)*16,78+(IMOD4)*3*(1
-(J¥8MOD2)*2)),1,J¥8+28:NEXT:NEXT
110 RESTORE 910:FOR I=0TO1:READD$:FOR J=0TO3:FOR K=0TO7
120 VPOKE &H300+I*256+J*64+K,VAL("&H"+MID$(D$,J*16+K*2+1,2))
:NEXT:NEXT:NEXT
130 FOR I=0TO5:READ D$:FOR J=0TO31
140 VPOKE &H3800+I*32+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
150 READ D$:FOR I=0TO31:VPOKE &H2000+I,VAL("&H"+MID$(D$,I+1,
1))*16:NEXT
160 FOR I=0TO1000:POKE B+I,32:NEXT
170 FOR I=0TO29:POKE B+I+33,ASC(MID$("[  TIME  ][ SCORE  ][
DEATH  ]",I+1,1)):NEXT
180 FOR I=0TO31:POKE B+I+64,219:POKE B+I+736,219:NEXT
190 FOR I=0TO23:POKE B+I*32,219:POKE B+I*32+31,219:NEXT
200 CLS:LOCATE 7,5:PRINT "T A P - T A P !":LOCATE 3,23:PRINT
 "PUSH KEY'RET' TO START";:LOCATE 8,20:PRINT"HIGH SCORE";H:F
OR I=0TO1:Z$=INKEY$:I=I+(Z$>""):NEXT
210 IF INKEY$><CHR$(13) THEN 210
220 G=0:P=0:Q=0:CLS:LOCATE 0,0:PRINT "SCORE 0          TIME 1
00"
230 PLAY"T140V1305L8C.E16G4D.F16A4G16R16G8G16R16G8AG4L12CEGC
EGDFADFAB4A8.B1606C2","T140V10L402CGDAGECER2..BA03C2","T140V
1303L8CEG4CEGCEGCEGCEGL6CEGDFAB4A404C2
240 FOR I=0TO31:PUT SPRITE I,(0,209),0,I:NEXT:G=G+1:LOCATE 1
1,10:PRINT "ROUND";G
250 FOR I=&HE800 TO &HE8C0:POKE I,0:NEXT
260 W=G*4-1:IF W>31 THEN W=31
270 X=5+G*10:IF X>63 THEN X=63
280 Y=G*10:IF Y>62 THEN Y=62
290 POKE &HE9A7,X-14:POKE &HE9B8,Y-9
300 FOR I=CTOB:POKE I,0:NEXT
310 FOR I=0TOX-1:POKE FNA(I,0),2:POKE FNA(I,Y-1),2:X(I)=0:NE
XT
320 FOR I=0TOY-1:POKE FNA(0,I),2:POKE FNA(X-1,I),2:Y(I)=0:NE
XT
330 S=FNR(X-2)+1:FOR I=1TOY-2
340 T=FNR(Y-2)+1:IF Y(T)>0 THEN 340 ELSE POKE FNA(S,T),1:X(S
)=X(S)+1:Y(T)=Y(T)+1
350 S=FNR(X-2)+1:IF X(S)>0 THEN 350 ELSE POKE FNA(S,T),1:X(S
)=X(S)+1:Y(T)=Y(T)+1
360 Z=USR(0):NEXT
370 FOR I=1TOX-2
380 IF X(I)=0 THEN POKE FNA(I,FNR(Y-2)+1),1
390 NEXT
400 FOR I=0TOW:J=I¥4+(IMOD4)*8
410 POKE E+J*4,1:POKE E+J*4+1,FNR(X/2)*2+2:POKE E+J*4+2,FNR(
Y/2)*2+2:POKE E+J*4+3,FNR(4)
420 NEXT
430 S=FNR(X-2)+1:T=FNR(Y-2)+1:IF PEEK(FNA(S,T))>0 THEN 430 E
LSE POKE FNA(S,T),3
440 IF G>1 THEN FOR I=1TOG*2:S=FNR(X-2)+1:T=FNR(Y-2)+1:IF PE
EK(FNA(S,T))>0 THEN I=I-1:NEXT ELSE POKE FNA(S,T),4:NEXT
450 T=100:T1=0:SPRITE ON:INTERVAL ON
460 Z=USR(U¥4):U=(U+5)MOD64:LOCATE T1,1:PRINT CHR$(131);:IF
Z=0 THEN 460
470 IF Z=3 THEN 480 ELSE IF Z>100 THEN 530 ELSE 460
480 INTERVAL OFF:P=P+100*2^(USR1(0)-1):LOCATE 5,0:PRINT P
490 PLAY"T200V1405C8E16G16D8F16A1606C2","T200V1405C16E8F16D1
6F8A1605E2","T200V1405C16E16G8D16F16A805C2
500 W=W-USR1(0):IF W<0 THEN LOCATE 10,12:PRINT"BONUS";T*3;:P
=P+T*3:LOCATE 5,0:PRINTP:GOTO 230
510 IF PLAY(0)<0 THEN 510 ELSEINTERVAL ON:GOTO 460
520 T=T-1:T1=(T1+1)MOD30:LOCATE 20,0:PRINT T:IF T=0 THEN 600
 ELSE RETURN
530 INTERVAL OFF:ON T1¥10 GOTO 550,560
540 PLAY"T150V1505C8":T=T+10:LOCATE 20,0:PRINTT:GOTO 590
550 PLAY"T150V1506C8":P=P+T¥10:LOCATE 5,0:PRINTP:GOTO 590
560 PLAY"T150V14L1603BGBGAFAFGEGEFDFDC2","T150V1203L8BGAFGEF
DC2","T150V1206L16BGBGAFAFGEGEFDFDC2"
570 Q=Q+1:LOCATE 5,10:PRINT "YOU FAILED";Q;"TIME";MID$(". S.
",1-(Q>1)*2,2)
580 IF PLAY(0)<0 THEN 580 ELSE IF Q=10 THEN 600
590 INTERVAL ON:GOTO 460
600 LOCATE 10,12:PRINT"GAME OVER"
610 PLAY"T150L16V1204G05D4C804A#805D2C4D8C804G4","T150L4R4R1
650M1500002D4G01G02GCG4.","T150V1206R16G8F8E8D8C805A#8A8G8F8
E8C4D4"
620 LOCATE 8,15:IF H<P THEN PRINT "YOU ARE TOP !":H=P ELSE P
RINT "HIGH SCORE";H
630 IF PLAY(0)<0 THEN 630 ELSE FOR I=0TO3000:NEXT:GOTO 200
640 DATA 2323E57E3285E8AF3287E83286E82100E01100E4010004EDB03
A83E8A7201A3A0AFA
650 DATA 84E8CDD800A7281D2182E87EEE01773E013283E8CD9DEB180C3
A84E8CDD800A7D0BB
660 DATA 20033283E83A84E8CDD500A7F528023E0F5F3E0ACD93003A80E
85F3A81E8AB074DF7
670 DATA 5F3E04CD93001E003E05CD9300F1284EDD2180E8FE033804FE0
82003DD3501FE94D4
680 DATA 012807FE053003DD3400FE043807FE073003DD3401FE063803D
D3500DD7E00FE0D93
690 DATA FF2003DD3400FE402003DD3500DD7E01FEFF2003DD3401FE402
003DD3501DD211CBC
700 DATA 61E4ED4B80E878414FCD61EB060A0E0F7EA7285CFE022826FE0
32832FE042840D28F
710 DATA FE01204C3A82E8A7200ADD360060DD3621601808DD360168DD3
6206818323E701228
720 DATA DD7700DD7701DD7720DD7721822DD360078DD360188DD36208
0DD362190181020F2
730 DATA DD360053DD360154DD36204FDD36215023DD23DD230D2098112
200DD19113103A63
740 DATA 19108BDD2100E8FD2180E821001B0600D9DD7E00A7284DDD460
1CB383842DD4EB197
750 DATA 02CB39383BCD61EB7EA72834FE02281FFE03302AFE01202C3A8
2E8A73E032802357B
760 DATA 3E01DDAE03DD7703CD77EB3E0118153E02DDAE03DD7703CD77E
B3E02180618049E91
770 DATA CD77EBAF08DD7E00A7CA4CEBDD7E02FD4601CB2090FE14D24CE
BD95FD9FD460067E3
780 DATA DD7E01CB2090FE1ED24CEB5FD97B070707C618CD4D0023D97BD
9070707C608CDE753
```


★うちのクラブは「電気物理研究部」ですが，文化祭以外は「シミュレーション研究会」「ワンダーフォーゲル部」などに早変わりする。（大阪府南区・ＰＨＣ－25の持ち主）……【影：はっきりいってアホな研究会でんな！】

```
790 DATA 4D00233A85E85F08FE032008DD360000FD360703FE0320021E1
0FE0420021E144DD1
800 DATA 087BCDE5EB23780E05FE0838040E02FE1038040E0AFE1838020
E0D79CD4D0023996C
810 DATA D908FE01CC93EBFE02CC98EB110400DD19D90478D9FE20C251E
A2120E4112018DBC4
820 DATA 01E002CD5C00E13A87E877C9D93ED1CD4D0023232323D908FE0
3D477EBAF08181B0E
830 DATA C0F5D5692600292929292958160019110 0D019D1F1C9DD7E0
3A72003DD35027473
840 DATA 3D2003DD34013D2003DD34023D2003DD3501C921B0EB180A21C
2EB180521D4EB712F
850 DATA 1800F57E235E23CD93007EA720F6F1C9006401000810026C030
009100C040D00D179
860 DATA 000000640103081002 6C030409100C060D000000000640106081
002780306091001 15
870 DATA 0C100D00004FFDE5C5CD4D0006201600FD2100E8FD7E00A7281
9FD7E01DDBE010EFC
880 DATA 2011FD7E02DDBE022009FD7E03DDBE03280114FD23FD23FD23F
D2310D7C1FDE11728
890 DATA 79FE14280F3A87E8A720097AA72805C6643287E8C92323E5210
01B010020CD4A17C7
900 DATA 00FED1280C2323CD4A002B2BFE1020010C232323 2310E7E171C
90000000000000DB3A
910 DATA E090F84C321F090707091F324CF890E0AA55AA55AA55AA55E0F
FE0504846474 2E84C
920 DATA 4247464850E0FFE007FF070A1262E24242E262120A07FF07000
00000000000008E2A
930 DATA 00030F1F3F39797F7F7030381C0F030000C0F0F8FC9C9EFEFE0
E0C1C38F0C00081A5
940 DATA 00030F1F3F33737F7F000103070F030000C0F0F8FCFCFEFEFEF
EFCFCF8F0C000F194
950 DATA 00030F1F3F3F7F7F7F7F3F3F1F0F030000C0F0F8FCFCFEFEFEF
EFCFCF8F0C000DBDB
960 DATA 00030F1F3F3F7F7F7F7F3F3F1F0F030000C0F0F8FCCCCEFEFE0
080C0E0F0C0008F29
970 DATA 00030F1F3F39797F7F703F3F1F0F030000C0F0F8FC9C9EFEFE0
EFCFCF8F0C000BD42
980 DATA 00030F1F3F3D737F7F7C3B371F0F030000C0F0F8FCBC8EFEFE3
EDCECF8F0C0008342
990 DATA FFFF55667777AA7DDDD5FFFFFFFFFFFF0000000000000000000
000000000000055B9
```

《リスト2》キムコ・パック1のプログラム・リスト

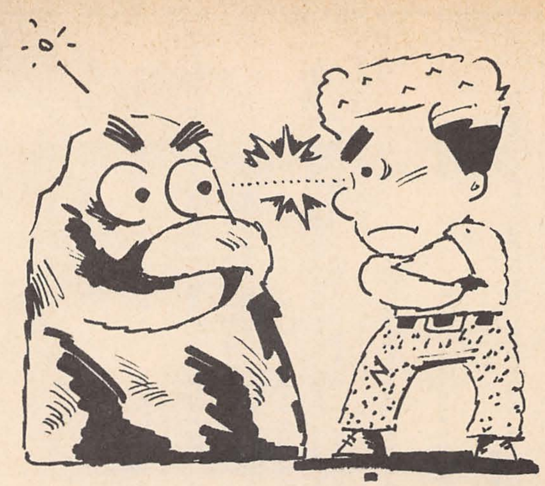
```
10 CLEAR200,&HDFFF:SCREEN1,1,0
20 DEFINT A-Z:A=RND(-TIME)
30 RESTORE 520:FOR I=&HF100 TO &HF14F :READ A$:POKE I,VAL("&
H"+A$):NEXT
40 DEFUSR0=&HF100:DEFUSR1=&HF130:DEFUSR2=&HF13C
50 DEF FNZ(X,Y)=FH+WD*Y+X
60 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
70 '♥ WINDOW   HED:F106,07 ♥♥♥♥
80 '♥        WIDTHX:F10D    ♥♥♥♥
90 '♥             Y:F109    ♥♥♥♥
100 ' FIELD WIDTH :F121     ♥♥♥♥
110 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
120 FH=&HE000:VR=&H1821:POKE &HF106,&H21:POKE &HF107,&H18
130 XD=21:YD=21:WD=64:DP=64
140 POKE &HF109,YD:POKE &HF10D,XD:POKE &HF121,WD
150 COLOR 15,4,7:WIDTH32
160 '♥♥♥♥♥ FRAME ♥♥♥♥♥
170 LOCATE 0,0:PRINT STRING$(XD+2,35):LOCATE 0,22:PRINT STRI
NG$(XD+2,35);
180 FOR I=1 TO YD:LOCATE 0,I:PRINT"#";SPC(XD);"#";:NEXT
190 '♥♥♥♥♥ FIELD SET ♥♥♥♥♥
200 A=USR1(0)
210 FOR I=0 TO WD-1
220 POKE FH+I,124:POKE FH+DP*WD-WD+I,124
230 NEXT
240 FOR I=0 TO DP-1
250 POKE FH+I*WD,124:POKE FH+WD-1+I*WD,124
260 NEXT
270 '♥♥♥ FLIPPER ♥♥♥
280 A=WD-2:B=DP-2:X=RND(1)*A+1:Y=RND(1)*B+1:XX=X:YY=Y
290 FOR I=0 TO 99:IF I AND 1 THEN X=RND(1)*A+1 ELSE Y=RND(1)
*B+1
300 POKE FNZ(X,Y),125+RND(1)*2:NEXT
310 '♥♥♥♥♥ SET UP ♥♥♥♥♥
320 POKE FNZ(X,Y),71:V=RND(1)*4+1:P=125:X=0:Y=0
330 RESTORE 340:FOR I=1 TO 4:READ A(I),B(I):NEXT
340 DATA3,2,4,1,1,4,2,3
350 FOR I=0 TO 7:VPOKE 125*8+I,2^I:VPOKE 126*8+7-I,2^I:VPOKE
 124*8+I,255:NEXT
360 '♥♥♥♥♥ MAIN ♥♥♥♥♥
370 POKE FNZ(XX,YY),P:XX=XX+(V=2)-(V=3):YY=YY+(V=1)-(V=4)
380 IF STRIG(0) THEN A=USR2(0)
390 Z=FNZ(XX,YY):P=PEEK(Z)
400 IF P=125 THEN V=A(V)
410 IF P=126 THEN V=B(V)
420 IF P=124 THEN V=5-V
430 IF P=71 THEN END
440 POKE Z,111
450 A=STICK(0)
460 X=X-(A>1 AND A<5)+(A>5):X=X-(X<0)+(X>WD-XD)
470 Y=Y+(A=1 OR A=2 OR A=8)-(A>3 AND A<7):Y=Y-(Y<0)+(Y>DP-YD
)
480 A=USR0(CINT(FH+Y*WD+X))
490 GOTO370
500 '♥♥♥ WINDOW (MACHINE) ♥♥♥
510 '♥♥♥♥♥        F100-F12F ♥♥♥
520 DATA23,23,4E,23,46,21,21,18
530 DATA16,15,C5,E5,1E,15,0A,CD
540 DATA4D,00,23,03,1D,20,F7,E1
550 DATAC1,3E,20,85,30,01,24,6F
560 DATA3E,40,81,30,01,04,4F,15
570 DATA20,E0,C9,00,00,00,00,00
580 '♥♥♥ CLEAR FIELD (F130) ♥♥♥
590 DATA21,FF,EF,3E,DF,36,20,2B
600 DATABC,20,FA,C9,21,FF,EF,7E
610 DATA47,FE,7D,38,04,3E,FB,90
620 DATA77,2B,3E,DE,BC,20,F0,C9
630 '♥♥♥ WINDOW (BASIC) ♥♥♥
640 FOR II=0 TO YD-1:FOR JJ=0 TO XD-1
650 VPOKE VR+II*32+JJ,PEEK(FH+(YY+II)*WD+XX+JJ)
660 NEXT JJ,II:RETURN
```

★99%の実力と1%の運が天才。99%の運と1%の実力のバカが入れかえられるなら，カゲさん，わかったかな?? (愛知県名古屋市・OTBKII15才)……【影：グフグフ，グフフ…。編：おおー，変態する!!影：変身といえ!!】

ZX-81(16K)用

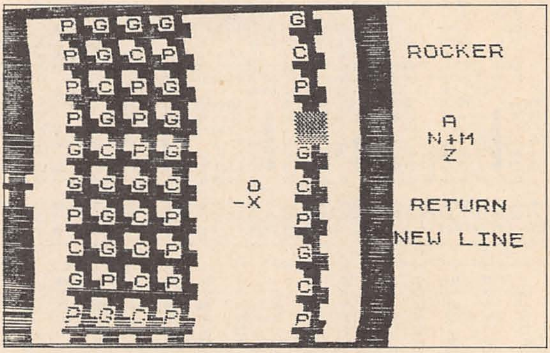
移植版
ロッカー
ROCKER

福吉　昌之



遊びかた

このゲームは，ベーマガ84年10月号，85年３月号のROCKERの移植版です。[A][Z][N][M]で人間を動かし，荷物を家に押していってください。ただし，途中にはじゃんけん岩があるので，どけなくてはいけません。荷物の前になにもないときはすんなりと動いてくれますが，前に家や壁や岩があると動きません。前に岩があるときはジャンケンをします。P…パー，G…グー，C…チョキになっています。そして家に荷物を届けると面クリアで，つぎの面に行きます。[NEW LINE]を押すと，その面の最初の画面に戻ります。

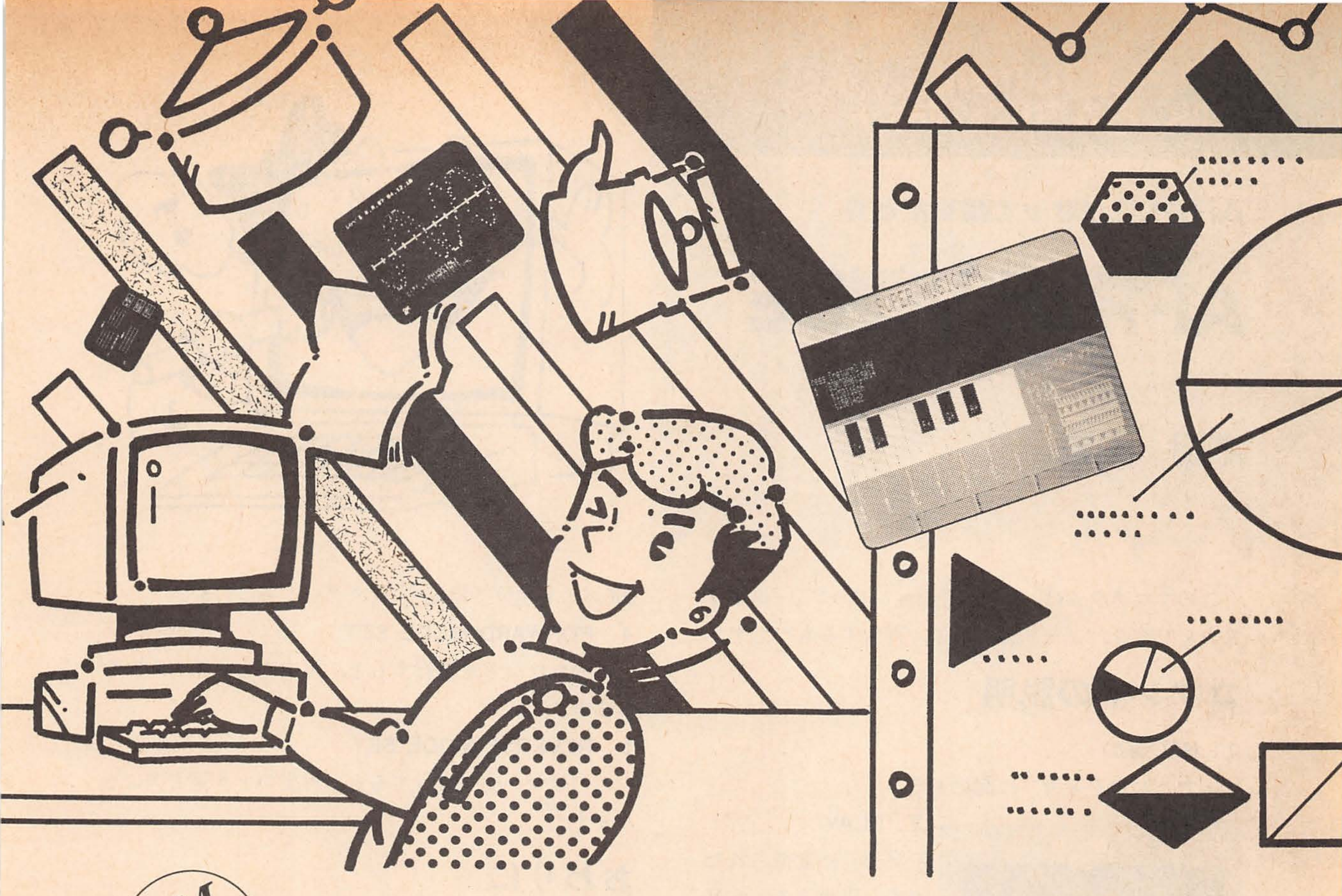


《写真１》ジャンケンポン‼　でやっつけろ。おなじみゲームがＺＸにも登場

移植版 ROCKERのプログラム・リスト

```
 100 REM
 110 LET A$="EEEAEEAAAA8AEA8CEEC
AAA8CAEEAEA"
 120 LET A=3
 130 LET MO=8
 140 GOSUB 9000
 150 PRINT AT 6,0;"ISYOKUBAN"
 160 PRINT AT 15,5;"KEY"
 170 PRINT AT 17,6;"A";AT 18,5;"
N+M";AT 19,6;"Z"
 180 PRINT AT 17,15;"RETURN"
 190 PRINT AT 19,14;"NEW LINE"
 200 PRINT AT 21,10;"HIT ANY KEY
"
 210 IF INKEY$="" THEN GOTO 210
 220 REM
 230 REM ■■■■ SYOKI SETTEI ■■■■
 240 REM
 250 DIM M$(12,60)
 260 LET MEN=0
 270 GOSUB 8000
 280 REM
 290 REM ■■■■ GAMEN ■■■■■■■■
 295 REM
 300 CLS
 310 LET A$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■■"
 320 PRINT A$
 330 FOR I=2 TO 11
 340 FOR T=1 TO 12
 350 LET M=VAL M$(I,T+MEN*12)
 360 IF M=0 THEN GOTO 400
 370 GOSUB 7000+(M-1)*100
 400 NEXT T
 410 NEXT I
 420 PRINT A$
 430 PRINT AT 3,25;"ROCKER"
 440 PRINT AT 7,27;"A";AT 8,26;"
N+M";AT 9,27;"Z"
 450 PRINT AT 12,25;"RETURN";AT
14,24;"NEW LINE"
 460 REM
 470 REM ■■■■ MAIN ■■■■■■■■
 480 REM
 490 LET A$=INKEY$
 500 IF A$="" THEN GOTO 490
 510 IF A$=CHR$ 118 THEN GOTO 27
0
 520 LET X1=(A$="Z")-(A$="A")
 530 LET Y1=(A$="M")-(A$="N")
 540 LET M=VAL M$(X+X1,Y+Y1+MEN*
12)
 550 IF M=6 OR M=1 THEN GOTO 490
 560 IF M>1 AND M<5 THEN GOTO 10
00
 570 IF M=5 THEN GOTO 800
 580 PRINT AT X*2-3,Y*2-2;"  ";A
T X*2-2,Y*2-2;"  "
 590 LET X=X+X1
 600 LET Y=Y+Y1
 610 IF A$="N" THEN GOSUB 7700
 620 IF A$="M" THEN GOSUB 7750
 630 IF A$="Z" THEN GOSUB 7800
 640 IF A$="A" THEN GOSUB 7850
 650 GOTO 490
 770 REM
 780 REM ■■■■ NIMOTSU IDOU ■■■■
 790 REM
 800 LET M=VAL M$(X+X1+X1,Y+Y1+Y
1+MEN*12)
 810 IF M=6 THEN GOTO 6000
 820 IF M<>0 THEN GOTO 490
 830 LET M$(X+X1,Y+Y1+MEN*12)="0
"
 840 LET M$(X+X1+X1,Y+Y1+Y1+MEN*
12)="5"
 850 LET I=X+X1+X1
 860 LET T=Y+Y1+Y1
 865 GOSUB 7400
 867 GOTO 580
 970 REM
 980 REM ■■■■ IWA IDOU ■■■■■■■■
 990 REM
1000 LET M2=VAL M$(X+X1+X1,Y+Y1+
Y1+MEN*12)
1010 IF M2=6 OR M2=5 OR M2=1 THE
N GOTO 490
1020 IF M2<>0 THEN GOTO 2000
1030 LET M$(X+X1+X1,Y+Y1+Y1+MEN*
12)=STR$ M
1040 LET M$(X+X1,Y+Y1+MEN*12)="0
"
1050 LET I=X+X1+X1
1060 LET T=Y+Y1+Y1
1070 GOSUB 7000+(M-1)*100
1080 GOTO 580
2000 IF M=2 AND M2=3 OR M=3 AND
M2=4 OR M=4 AND M2=2 THEN GOTO 1
030
2010 GOTO 490
6000 CLS
6010 PRINT AT 5,5;MEN+1;" ROUND
CLEAR"
6020 IF MEN=4 THEN GOTO 6500
6030 PRINT AT 7,10;"HIT ANY KEY"
6040 IF INKEY$="" THEN GOTO 6040
6050 LET MEN=MEN+1
6060 GOTO 300
6500 LET A=4
6510 LET MO=7
6515 LET A$="AEEAAEEEA8AAE4A8AEE
4E48EA8C4E4A84EA4AEEE"
6517 GOSUB 9000
6520 PRINT
6530 PRINT TAB 5;"TRY AGAIN ?"
6540 PRINT TAB 10;"(Y/N)"
6550 IF INKEY$="N" THEN STOP
6560 IF INKEY$<>"Y" THEN GOTO 65
50
6570 CLS
6580 RUN
7000 PRINT AT I*2-3,T*2-2;"■■";A
T I*2-2,T*2-2;"■■"
7010 RETURN
7100 PRINT AT I*2-3,T*2-2;"G▙";A
T I*2-2,T*2-2;"▀▀"
7110 RETURN
7200 PRINT AT I*2-3,T*2-2;"C▙";A
T I*2-2,T*2-2;"▀▀"
7210 RETURN
7300 PRINT AT I*2-3,T*2-2;"P▙";A
T I*2-2,T*2-2;"▀▀"
7310 RETURN
7400 PRINT AT I*2-3,T*2-2;"▒▒";A
T I*2-2,T*2-2;"▒▒"
7410 RETURN
7500 PRINT AT I*2-3,T*2-2;"▄▄";A
T I*2-2,T*2-2;" ■"
7510 RETURN
7600 LET X=I
7610 LET Y=T
7615 LET M$(I,T+MEN*12)="0"
7620 GOSUB 7700
7630 RETURN
7700 PRINT AT X*2-3,Y*2-2;" O";A
T X*2-2,Y*2-2;"-X"
7710 RETURN
7750 PRINT AT X*2-3,Y*2-2;"O ";A
T X*2-2,Y*2-2;"X-"
7760 RETURN
7800 PRINT AT X*2-3,Y*2-2;" O";A
T X*2-2,Y*2-2;"/X"
7810 RETURN
7850 PRINT AT X*2-3,Y*2-2;"O/";A
T X*2-2,Y*2-2;"X "
7860 RETURN
8000 LET M$(1)="1111111111111111
11111111111111111111111111111111
111111111111"
8010 LET M$(2)="1042220002011000
07000001123001670001100000000001
100001000061"
8020 LET M$(3)="1042340003011000
10110001145001100001101011110101
101103001111"
8030 LET M$(4)="1043420004011001
10101001143210010001100000500001
100102001111"
8040 LET M$(5)="1042420005011010
10110001100010010001101011110101
113112110001"
8050 LET M$(6)="1023420002011001
10100001120100001001101016010101
100000000041"
8060 LET M$(7)="6023230703011000
00000001100100004001101010210101
100000000031"
8070 LET M$(8)="1042340004011030
10111001110100001001101014310101
111111111021"
8080 LET M$(9)="1032340002011000
13050001100100001101100007000001
100004000011"
8090 LET M$(10)="102434000301101
11011140110000000110110112342110
1101315121211"
8100 LET M$(11)="104234000401600
20041100110000000000110003434000
1100007000011"
8110 LET M$(12)="111111111111111
11111111111111111111111111111111
1111111111111"
8120 RETURN
9000 LET S$="      ■ ▙▙■ ■■■
■■■■■■■■■■"
9010 PRINT AT MO,0;
9020 FOR O=0 TO 4
9030 FOR P=1 TO A*2
9040 LET Q=CODE A$(P+O*A*2)-28
9050 PRINT S$(Q*4+1 TO Q*4+4);
9060 NEXT P
9070 PRINT AT MO+O,0
9080 NEXT O
9090 RETURN
```


★へーイ‼載ってるか〜い？(兵庫県芦屋市・うだぬい14才)……【影：イェ〜イ，今日から私を影(エイ)ちゃんと呼んでくれ。Dr.D：失礼なことを！プンプン。編：Dr.，エイちゃんを知ってるんですか？Dr.D：佐藤栄作元首相じゃ。】



BM特選 実用プログラムコーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr.Dが批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間)もを原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめ原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

★フロッピ・ディスクによる投稿も可

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

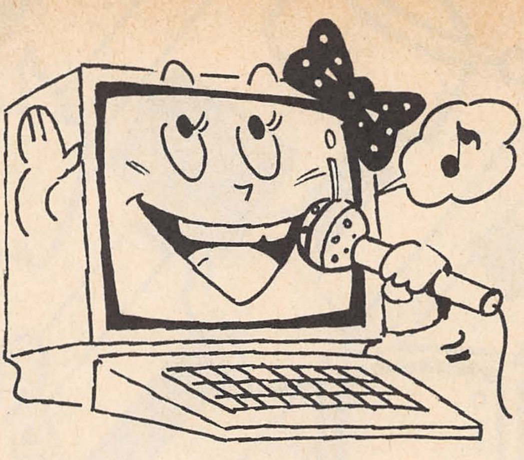
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

APPLEII/IIe用
(10K BASIC，48K)

APPLEが歌って話すだと!?

APPLE VOICE

（アップル ボイス）



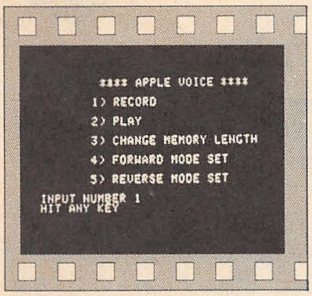
木田　和重

このプログラムは，カセット・インターフェースより入力した音を，メモリに記憶し，再生するものです。

コマンドの説明

1．RECORD

入力した音をメモリに記憶する。



《写真１》メニュー画面

2．PLAY

メモリに記憶された音を，再生する。SPEEDを聞いてるときに，ほかのキーを押すと，このコマンドからぬけます。

3．CHANG MEMORY LENGTH

使うメモリの長さを256バイト単位で指定する(スタート時は178)。

4．FORWARD MODE SET

このコマンドを実行すると，再生のとき正方向になります。

5．REVERSE MODE SET

このコマンドを実行すると，再生のとき逆方向になります。

おわりに

ぼくは，これにビデオ・ゲーム・ミュージックを録音して，楽しんでいます。

参考

「誰にでもわかる　6502アセンブラ」
日本ソフト&ハード社

APPLE VOICEのプログラム・リスト

```
2  REM  [APPLE VOICE]
3  REM  (C)(P) K.KIDA
5  HIMEM: 3583
10  FOR I = 768 TO 871: READ A: POKE
    I,A: NEXT
20 B$ =  CHR$ (7):A = 178:M = 1: GOSUB
    420: TEXT : HOME : POKE 34,1
    2
30  PRINT  TAB( 9)"**** APPLE VOI
    CE ****"
40  PRINT : PRINT  TAB( 8)"1) REC
    ORD"
50  PRINT : PRINT  TAB( 8)"2) PLA
    Y"
60  PRINT : PRINT  TAB( 8)"3) CHA
    NGE MEMORY LENGTH"
70  PRINT : PRINT  TAB( 8)"4) FOR
    WARD MODE SET"
80  PRINT : PRINT  TAB( 8);"5) RE
    VERSE MODE SET": PRINT
90  PRINT "INPUT NUMBER ";: GET A
    $: PRINT A$
100  ON A$ < "1" OR A$ > "5" GOTO
    90: ON  VAL (A$) GOSUB 200,3
    00,400,500,600: GOTO 90
200  REM [RECORD]
210  PRINT "HIT ANY KEY";: GET A$
    : CALL 768: PRINT B$: RETURN

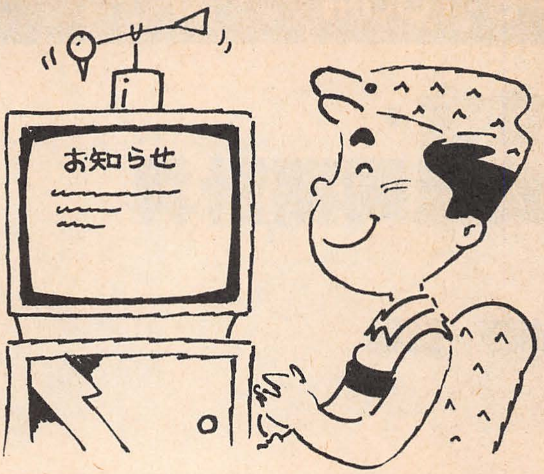
300  REM [PLAY]
310  PRINT "*SPEED (1-7) '4'=NORM
    AL ";: GET A$: PRINT A$:A =
     VAL (A$): ON A > 7 OR A < 1
     GOTO 430: ON A GOTO 320,320
    ,330: GOTO 340
320  POKE 850,250: POKE 845,32: POKE
    846,97 + (A = 1): POKE 847,3
    : CALL 832: FOR I = 845 TO 8
    47: POKE I,234: NEXT : GOTO
    350
330  POKE 845,161: POKE 850,250: CALL
    832: POKE 845,234: GOTO 350
340  POKE 850,246 + A: CALL 832
350  PRINT : GOTO 310
400  REM [LENGTH]
410  INPUT "MEMORY LENGTH (1-178)
     ?";A: ON A > 178 OR A < 1 GOTO
    410
420 B = A + 14: POKE 817,B: ON M GOSUB
    500,600
430  RETURN
500  REM [FWD]
510  POKE 837,14: POKE 841,0: POKE
    854,200: POKE 857,230: POKE
    862,B:M = 1
520  PRINT "OK.";B$: PRINT : PRINT
    : RETURN
600  REM [REV]
610  POKE 837,B - 1: POKE 841,255
    : POKE 854,136: POKE 857,198
    : POKE 862,13:M = 2
620  GOTO 520
1000  REM [M.L DATA]
1010  DATA  169,0,133,2,169,14,13
    3,3
1020  DATA  160,0,162,0,232,240,5
    ,173
1030  DATA  96,192,16,248,138,145
    ,2,200
1040  DATA  208,2,230,3,162,0,232
    ,240
1050  DATA  5,173,96,192,48,248,1
    38,145
1060  DATA  2,200,208,2,230,3,165
    ,3
1070  DATA   201,191,144,214,96,2
    34,234,96
1080  DATA  0,0,255,255,0,0,255,2
    55
1090  DATA  169,0,133,2,169,14,13
    3,3
1100  DATA  160,0,177,2,170,234,2
    34,234
1110  DATA  202,208,250,44,48,192
    ,200,208
1120  DATA  241,230,3,165,3,201,1
    91,208
1130  DATA  233,96,234,234,234,96
    ,0,0
```


★うちの兄きがマイクロキャビンでバイトしてるんだけど，「は〜りいふおっくす」の続編がでるってはなしだよ。以上，宣伝オワリ。お〜い，兄き宣伝料！(三重県四日市市・**かげ13才**)……**【影：提供一電波新聞社。】**

TV. Blackboard
テレビ　ブラックボード

ーテレビ黒板ー

衣笠　耕史



使いかた

このプログラムは，画面上にキー・ボードで直接文字などを書いて，それをカセットに，データとしてとっておけるというものです。

操作方法

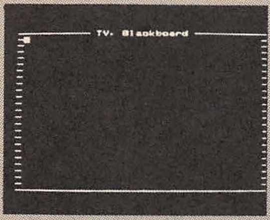
[CTRL]＋[Q]（コントロールとQを同時に押す）で，画面上に書かれたデータをカセットにセーブする。[CTRL]＋[A]で，カセットのデータをロードして画面に表示する。使用キーはこれだけです。

あとは，キー・ボードから自由に打ち込んでください。

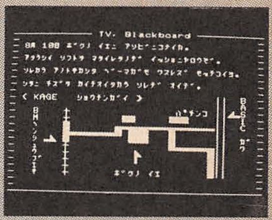
プログラムのしくみ

E000番地からE3FF番地までを仮想のテキストV-RAMとして利用しています。

マシン語のローダ部分は，このプログラムからセーブされたものかどうかを判断し，もしちがうものだったら，カセットのフタを開けるというものです。これは，ちがうデータを読まないためにつけたものです。



《写真1》テレビ黒板なので，まっ黒です



《写真2》遊びに来いよ！なんてメッセージ用にも

最後に

このプログラムは，いろいろ使いみちがあります。たとえば，友だちどうしでこのデータで約束ごとをしたり，地図を書いたり，個人的な日記にしてもいいでしょう。短いプログラムなので，ぜひ打ち込んでくださいネ。

TV. Black boardのプログラム・リスト

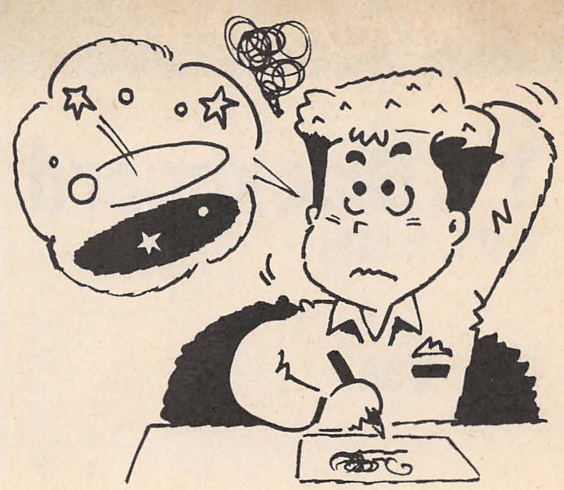
```
100 ' Copy right by ｷﾇｶﾞｻ ｺｳｼﾞ
110 ' CTRL-A   ▲   DATA LOAD  --  CTRL-Q   ▲   DATA SAVE
120 '
130 CLEAR &HCFFF:WIDTH 40:INIT:REPEAT OFF:F$="CAS:"+CHR$(1):GOSUB 250
140 CLS:LINE(0,0)-(39,24),"-",B
150 LOCATE 12,0:PRINT" TV. Blackboard ":CONSOLE 1,23,1,38
160 A$=INKEY$(1)
170 IF A$=CHR$(1) THEN GOSUB 220
180 IF A$=CHR$(17) THEN GOSUB 230
190 IF PEEK(&HF)=23 THEN POKE&HF,22
200 PRINT A$;:GOTO 160
210 '
220 CALL &HD000:RETURN
230 CALL &HD039:SAVEM F$,&HE000,&HE3FF:RETURN
240 '
250 RESTORE:FOR I=0 TO 79:READ A$:POKE &HD000+I,VAL("&H"+A$):NEXT I:RETURN
260 DATA 26,14,2E,80,06,00,0E,20,CD,41,00,3A,81,14,FE,01
270 DATA 28,06,3E,00,CD,EC,0D,C9,26,E0,2E,00,06,03,0E,E8
280 DATA CD,44,00,3E,01,CD,EC,0D,01,00,30,21,00,E0,7E,ED
290 DATA 79,03,23,78,FE,34,20,F6,C9,01,00,30,21,00,E0,ED
300 DATA 78,77,03,23,78,FE,34,20,F6,C9,00,00,00,00,00,00
```



★ガンバレ影さんを食べるときは，ひとまず声をかけてからお食べください。"くたばれくたばれ編集長！"（和歌山市・**笠松茂信12才**）……【**編集長**：影くんの今月の給料はなしだ！**影**：私が言ったんじゃないのにー。】

会合・公転周期計算

浅野　弘嗣

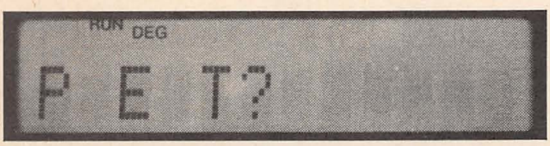


このプログラムは，理科Ｉの地学の時間に惑星の会合・公転周期を求めるめんどうな計算をしなくてもいいように，作ったものです。

使いかた

Ｓ０で実行されます。

まず，内惑星か外惑星かを聞いてくるので，内惑星なら『１』を，外惑星なら『２』を入力します。つぎに，『Ｐ　Ｅ　Ｔ』と聞いてくるので（㊟Ｐは外惑星及び内惑星の公転周期，Ｅは地球の公転周期，Ｔは会合周期），求めたいものを入力します。今度は数値を聞いてくるので，問題文にある数値を入力すると，答が求められます。



《写真１》めんどうな計算がパッパッとできる

PB-100用のプログラムが動く機種

ベーマガに掲載されているＰＢ-100用プログラムは，以下の機種で走らせることができます。

ＰＢ-100/ＰＢ-200/ＰＢ-300/ＰＢ-400/ＰＢ-110/ＰＢ-410/ＦＸ-700Ｐ/ＦＸ-710Ｐ/ＦＸ－802Ｐ/ＦＸ-720Ｐ/ＦＸ-780Ｐ/ＦＸ-820Ｐ

また，ＦＸ-702Ｐのプログラム（これは，ＰＢ-100との互換性はありません）は，ＦＸ-801Ｐで走らせることができます。

くわしくは，

〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル
カシオ計算機（株）営業本部 ☎03-347-4811
にお問い合わせください。

会合・公転周期計算のプログラム・リスト

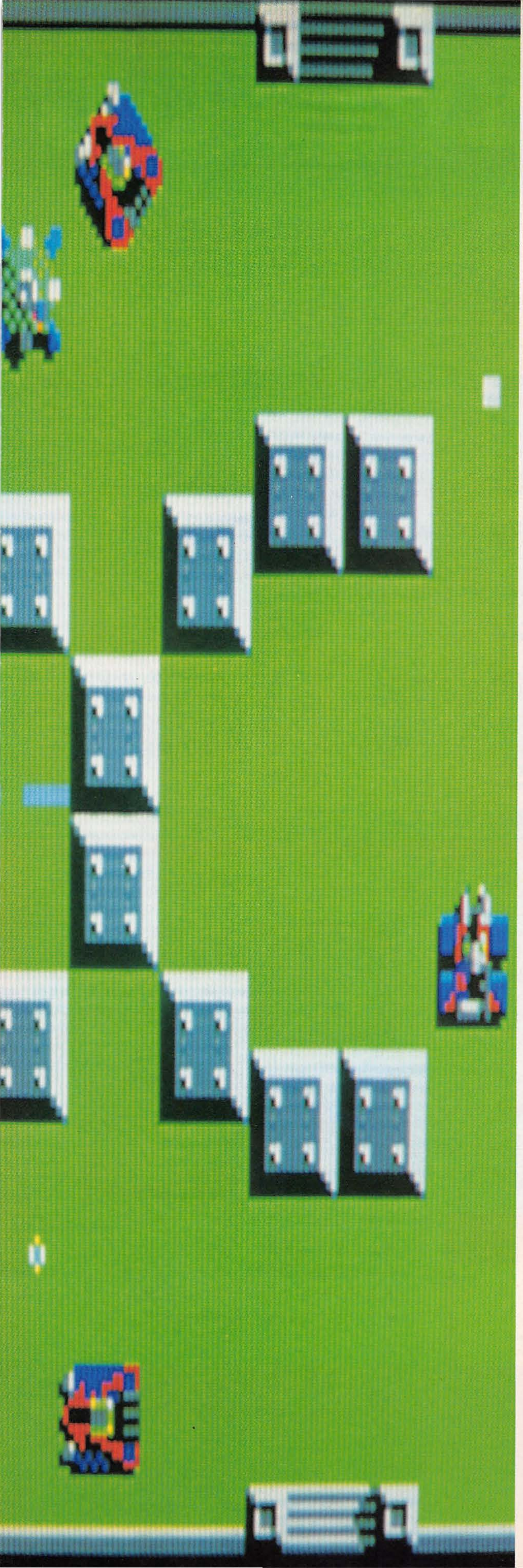
```
P0
  10 INPUT "NAI.1 GA
     I.2",A
  20 IF A=1 THEN 30
  21 IF A=2 THEN 50
  22 GOTO 10
  30 PRINT :GOSUB 10
     0
  31 IF $="P" THEN 3
     00
  32 IF $="E" THEN 3
     50
  33 IF $="T" THEN 3
     70
  50 PRINT :GOSUB 10
     0
  51 IF $="E" THEN 4
     00
  52 IF $="P" THEN 4
     50
  53 IF $="T" THEN 4
     70
 100 INPUT "P E T",$
     :IF $≠"P";IF $≠
     "E";IF $≠"T" TH
     EN 100
 110 RETURN
 300 INPUT "E",E,"T"
     ,T
 310 L=E*T/(E+T):GOT
     O 500
 350 INPUT "P",P,"T"
     ,T
 360 L=P*T/(T-P):GOT
     O 500
 370 INPUT "P",P,"E"
     ,E
 380 L=P*E/(E-P):GOT
     O 500
 400 INPUT "P",P,"T"
     ,T
 410 L=P*T/(P+T):GOT
     O 500
 450 INPUT "E",E,"T"
     ,T
 460 L=E*T/(T-E):GOT
     O 500
 470 INPUT "E",E,"P"
     ,P
 480 L=E*P/(P-E)
 500 PRINT L
```



by BUK

評…ウッソー！もっと書いてヨ（影）

★「マーガリンはどこに売ってるの？」「そこの角をマーガリン！」どうだ!!（神奈川県横浜市・高橋智紀11才）……
【影：今までＯＦに終わりのあいさつがなかったね。編：やりますか？「ではまた来月！」。影：つっまんない人】



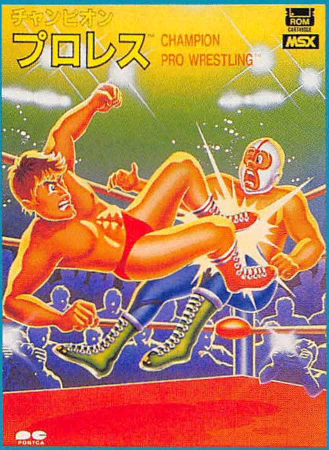
マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウエアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新型式のゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，全国114のゲーム・コーナーから寄せられる情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。

このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどがありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りをお待ちしています。

限りなくゲームを楽しむ



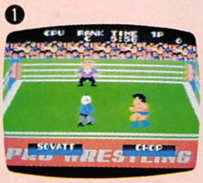
このゲームは熱くなるね。技は5種類なんだけど、技をかけるタイミングとフェイントのやり方で、結構奥深いものがあるね。最初は小技で攻めて必殺技で相手を倒す。ただ、チャンピオンが強すぎるよ、これは。でも、面白いねェ。

ROM MSX 解説書付¥5,500
《8KB以上のRAMで作動します》

8月5日発売

チャンピオン プロレス

覆面レスラー、マスカーXとの世紀の一戦！ドロップキック、パイルドライバーなど、必殺技を使ってやっつけろ！

❶

さぁ試合開始だ。両者にらみあい。技を選んでタイミング良くしかけろ。

❷

いきなり得意技バックブリーカーだ。これはきくぞ。技によって与えるダメージも違う。

❸

オット逆襲だ！ソバットはマスカーXの得意技だ。これもダメージが大きい。後退してよけろ。

❹

パイルドライバーは割ときめやすい技だ。でも続けてやろうとするとダメ。敵もかしこい。

❺

敵のダメージメーターが赤になったらフォール。3カウントとれば勝ち。

- 技／チョップ、キック、ドロップキック、バックブリーカー／ソバット／パイルドライバー
- レベル／5段階(自動的に変わる)



右に左に飛び回り、地上100階の高層ビルを完成させよう。

❶

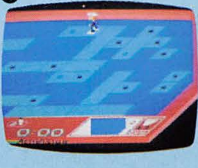
最初は簡単。設計図に表示がないので、自由鉄骨を組合せばいい。あっけないほど。制限時間も余裕あり。

❷

画面右下の設計図に表示が出た。でもまだ簡単。鉄骨から鉄骨にとび移り、ボルトで止める。黒い穴がボルトで止めた所。

❸


◀さらに進むと鉄骨の数が増えて来る。でも、設計図がないから安心。数は多いけど、練習用だ。この面も終了、と思ったら……。
実は、もう1画面、横にあったのだ。つまり2画面で1階分。これは大変だ。時間が足りない。設計図なしで良かった。▶

❹


- プレーヤー／1〜2人
- レベル／3段階
- 制限時間／3種類
- スペシャルボルトでボーナス得点
- プレイ中に軽快な音楽が流れる

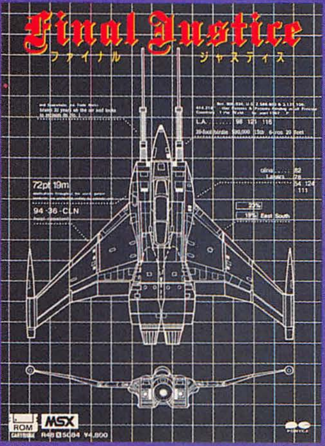
8月5日発売

ロックンボルト

このゲーム、頭つかうネ。難しいよ。でも、キャラクターが可愛いいからあきないね。1階からスタートして、なんと100階まであるんだ。これで100階まで行ける人の顔が見たいよ。その人天才じゃない？

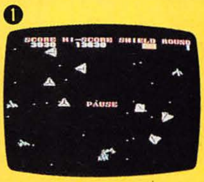
Designed by ACTION GRAPHICS
ROM MSX 解説書付¥4,800
《8KB以上のRAMで作動します》

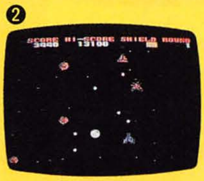
ためのオモシロ情報。

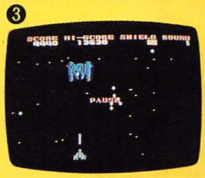


8月5日発売

ファイナル ジャスティス







❶ 前哨としてテトが舞い、ガウが旋回しながらファイナルジャスティス号を惑わす。これがゴースの考案した侵略手順その1なのだ。

❷ 隕石もどきのゴロと風船のようなペリオがファイナルジャスティス号を強襲する。特にペリオは360°全方向に弾を発射するので注意！

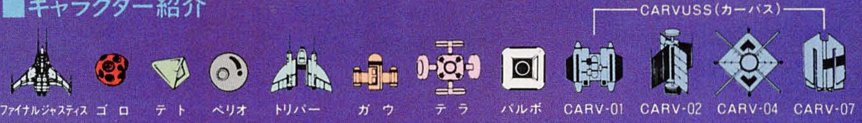
❸ シーン1最後の砦CARV-01との対決。無数に発射される弾丸をかわしながら、30発以上の弾を的中させてぶっとばそう。

Designed by DAVID LUBAR
ROM MSX 解説書付￥4,800
《8KB以上のRAMで作動します》
コンピュータデザイン/コンパイル
プロデュース/AII
製作/ポニー

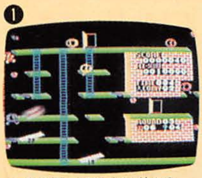
宇宙大帝国ゴースの侵略を地球防衛軍の秘密兵器ファイナルジャスティス号で阻止するのが君の指命だ。面数99、ハードを超えた高速処理、豊富でユニークな敵のキャラクターがまた魅力だ。もちろん、ジョイスティックも使用できます。

究極のシューティングゲーム、いよいよデビュー!!

■キャラクター紹介



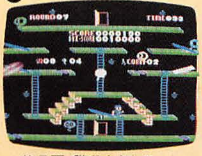
アクション・コメディー・ゲーム新登場!!
シーソーと頭は使いよう？



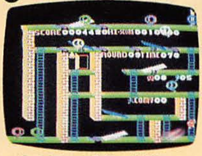
▲第3面。ドアをうまく使おう。



▲第6面。ハ、ハシゴがないっ！

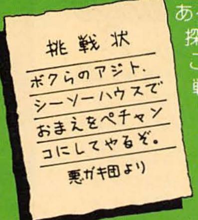


▲第7面。階段あらわる。



▲第9面こそ最大の難関。

反射神経ゲームといっても、ただただ瞬間的な判断で逃げて、そしてやっつけていたのでは得点がのびません。その面内の通路をよく見て、ちゃんと作戦を立て、シーソーを効果的に使い、悪ガキをワナに落とさなければなりません。うまくやれば、一度に何人もの悪ガキ達をやっつけることができます。さあ、キミもJUN君を自在に操って、10面クリヤーを目指してください。



ある日、ちびっこ探偵JUN君のところへ一通の挑戦状が届いた。挑戦に応じてさっそく彼らのアジトに向かったJUN君を待っていたものは、とりもちタイマー、さわるとやられるバルーン、タイムドア、などの仕掛けだった…。



発売中!!

C SO!

ROM MSX 解説書付￥4,800　R48X5082
コンピュータデザイン/コンパイル
プロデュース/AII　製作/ポニー
《8KB以上のRAMで作動します》

殺し方 A



殺し方 B



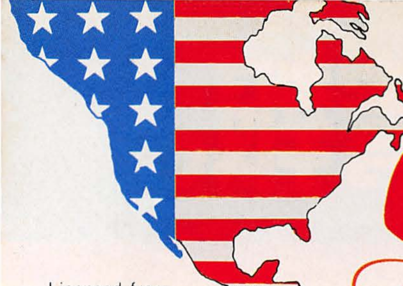
PONYCA NEWS「プロテクター」カンフーゲームの決定版 MSXで10月下旬登場「宇宙からの帰還」8月下旬公開(東宝東和配給) パソコンゲーム化決定

安心して選べるPONYCAのソフト　充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

株式会社ポニー
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング　TEL03-265-6377

PONYCA

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE



from U.S.A.

Oh! heavy… アメリカンだからって軽くはないぜ。

Licensed from
Brøderbund Software™

Championship Lode Runner™
チャンピオンシップロードランナー



FM-7 好評発売中！
X1シリーズ〈近日発売〉
テープ版 ¥4,800
フロッピィ版 ¥6,800

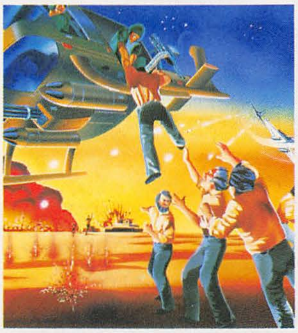
帝国の逆襲が始まった。新たに出現した要塞迷路は超難解，恐怖の50画面だ。君は再び挑戦する。君の頭脳を極限まで痛めつけるこの画面。果たして君は耐えられるか。全画面を駆けぬけたら，全米ロードランナー審議会の認定証をあげる‼



近日発売

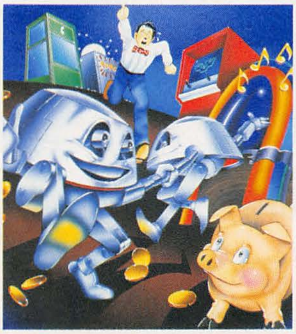
ドロール Drol
NEC PC-8800シリーズ™
8801・8801mkⅡ
8801mkⅡSR
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥6,800

大切なお友だちが妖術使いにさらわれた。君は勇敢にも魔窟に挑む。しかしそこには恐ろしい妖術使いが…。とにかく大勢いるキャラクターがかわいい。ウレシ、コワシの魔窟探険なのだョ。



チョップリフター CHOPLIFTER!™
FM-7・X1シリーズ
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥5,800

64人の捕虜全員を救出せよ──。君に緊急指令が下された。君は最新鋭ジェットヘリ"チョップリフター"を操り戦火に包まれた砂の帝国クリゴンへと向う。陸から空から激しい敵の攻撃。0.1秒を争う決死の救出作戦。君は空のヒーローになれるか。



スペアチェンジ Spare Change™
FM-7・X1シリーズ
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥5,800

こいつは異変，大変だ。ゲームマシンからおかしなザークたちが飛びだして君のカジノを荒らし始めたぞ。君はあらゆるトリックを使って大切なカジノを守らなくてはならない！ゲームの難易度を自由に変えられるオモシロゲーム、スペアチェンジ。



ロードランナー Lode Runner™
FM-7・X1シリーズ・S1
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥5,800
IBMパーソナルコンピューター JX
フロッピィ版 ¥6,800

150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る，走る！敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる、全米No.1ソフト、ロードランナー。

from U.S.A. MSXシリーズ／お手軽デリシャス・ソフト

ラビアンのアルバイト Rabbian
MSX テープ版 ¥3,800

ラビアンは働き者。オジャマトリオの嫌がらせを避けながら，6つの荷物を懸命に運ぶ。ハシゴを伝い、荷物を押して、水路を走る船上にうまくのせるんだ。知恵をしぼって、さあ君はいくつの荷物をのせられるかな？



ビジゴス Visi Goth
MSX テープ版 ¥3,800

魔のトライアングル海域を航海していた君は、時間のひずみに巻き込まれ、中世にタイムスリップしてしまった。しかもそこは吸血鬼ビジゴスが棲む古城。果たして君はビジゴスを倒し、無事この世界へ戻ってこれるだろうか。





リバーチェイス RIVER CHASE
MSX テープ版 ¥3,800

水上警察官の君は、ギャングに追われ，狭い運河をひたすら逃げる。障害物を避け，敵のミサイルをかわし、チャンスとみたら水雷をまいて敵を撃沈！1人でも2人でも遊べる過激ゲームだ。

EXCITING PACK エキサイティングパック
¥6,800 MSX 3本セット



ALIEN BOUNCE エイリアン・バウンス
CUBY キュービィ
HYPER BLUST ハイパー・ブラスト

Soft Pro International
ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221

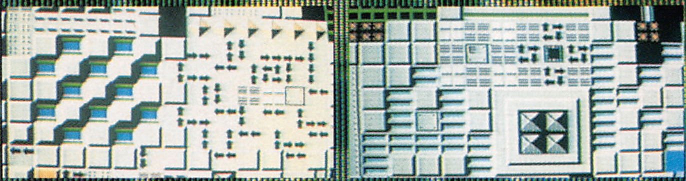
MagicalZoo

緊急発売指令!

SFXロールプレイング

OUTROYD

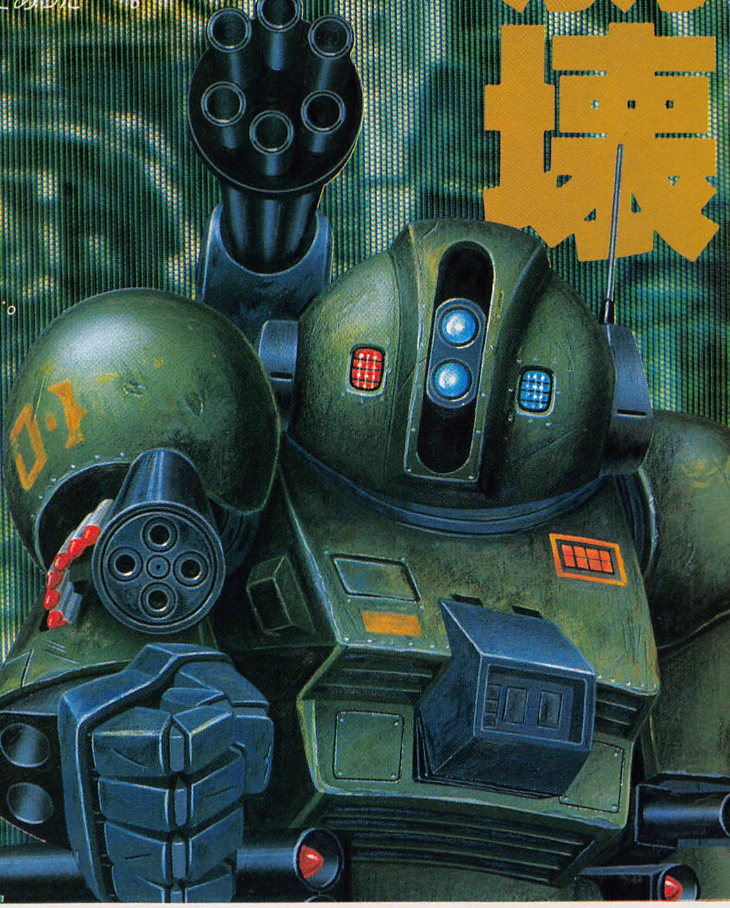
アウトロイド



2018年、第2の地球クォーンは、
2台の中央コンピュータの叛乱により、あっけなくも滅亡した。
人類は甘かった! 理想郷伝説は、もろくも崩壊したのであった……。
惑星は、やがてロボットによる支配下に置かれ、
恐怖の人間狩が、まさに開始されようとした――。
しかし、見よ! いま、1人の戦士が出現!
アーマードスーツXX85に身を包み、
この絶望的な破局に立ちあがったのだ!!
破壊せよ! ロボット社会 アウトロイドを――!!
いまこそ、人類の真の伝説が、ここに幕を開けたのだ…。

ロック解除! 攻撃可能! 敵基地発見! 爆破せよ!!

伝説崩壊



『アウトロイド』スペシャル5チェック

- ■MSXの限界に迫るグラフィック処理を実現したSFXロールプレイングゲーム!
- ■変身するキャラクター、30種以上の敵キャラクター、数々のトラップ!
- ■RAM、カセットテープへのデータセーブが可能!
- ■ジョイスティック対応、フルグラフィック4方向スクロールによるスピーディーなゲーム展開!
- ■オールマシン語の高速ロールプレイングゲーム「OUTROYD」!

MSX カセットテープ 定価4,800円

上記のソフトウェアをご利用いただく場合は、RAM32K以上が必要です

※ MSX は、マイクロソフト社の商標です

マジカルズゥからのお詫びとお知らせ

「ザ・スクリーマー」の発売が遅れており、マジカルズゥファンの皆さまには、大変ご迷惑をおかけしていますが、しばらくお待ちください。現在「ザ・スクリーマー」は、鋭意開発中、ご期待に添えるようなものにしようと、スタッフ一同はりきっております。既にお申し込みをいただいた方には、多大なご迷惑をおかけいたしておりますが、いましばらくお待ちくださるようお願いいたします。

マジカルズゥ ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部 〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

●通信販売をご利用なさる場合は、プログラム名・機種・住所・氏名・生年月日・職業・電話番号を明記の上、右の購入申込み券を同封して、現金書留で上記ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社通信販売BM9係までご注文ください。郵送料は不要です。 ●当社ソフトウェア総合カタログをご希望の方は、住所・氏名・生年月日・ご使用機種・職業・電話番号を明記の上、右の資料請求券と200円分の切手を同封して、上記ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社カタログBM9係までご請求ください。

スタッフ募集中! ●開発部/システムエンジニア、プログラマー ●営業部/営業スタッフ、商品管理スタッフ ●企画部/グラフィックデザイナー、編集スタッフ(詳細は電話でお問合せ下さい)

資料請求券 アウトロイド マイコンBASICマガジン ⑨	購入申込み券 アウトロイド マイコンBASICマガジン ⑨



おいしいトリオが勢揃い。
ヅワッ
ヅワッ
ヅッワン
甘くはないぞ。
バルーンファイト
スカッとするぜ。
エキサイトバイク
ヒヤッとしそう。
アイスクライマー
BALLOON FIGHT
空中を飛び回り、敵の風船を割っていくゲームだ。下にいる魚にパクッと食べられたり、雷に打たれたりと、意外に難しい。「バルーンファイト」と「バルーントリップ」の2種類のゲームが入っている。
適応機種　X1・X1turbo・PC-8801/mkII
〔TAPE版 ¥4,000 FD版 ¥6,800〕
Nintendo®
© 1983 Nintendo of America Inc.
EXCITE BIKE
山、ダート、ジャリなど障害物がいっぱいのモトクロスゲーム。バイクを操るのは、かなりのハイテクニックが必要だ。自分だけのオリジナルトラックを作るデザイン機能もあるぞ。
適応機種　X1・X1turbo
〔TAPE版 ¥4,000 FD版 ¥6,800〕
Nintendo®
© 1983 Nintendo of America Inc.
ICE CLIMBER
ハンマーでフロアをこわしながら、上へ上へと飛び上がっていくゲーム。敵は、ペンギンや鳥。ノロノロしていると、恐いクマまで現れる。画面は、32種類。野菜をとるボーナスタイムもある。
適応機種　X1・X1turbo
〔TAPE版 ¥4,000 FD版 ¥6,800〕
Nintendo®
© 1983 Nintendo of America Inc.
発売予定
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌／〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II201 PHONE：011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄
※画面の写真は全てX1用で撮影したものです。

オリジナル版 ストーリーは原作を越えた。



スターアーサー伝説 I 惑星メフィウス

MSX 32K以上

オリジナル版の発表から2年、新技術・アイディアを投入し、MSX版で新登場。

- 操作性を重視した、コマンド選択方式。
- フルカラー50以上のグラフィック画面。
- 登場キャラクター多数。もちろん会話モードもOK。
- 描画速度は1画面1秒以下の瞬間表示。
- ヒント集申し込みカード付

MSX 32K以上、テープ3本組 ¥4,800円

惑星メフィウス関連商品発売中！

★惑星メフィウスの開発過程が本に！

「惑星メフィウスはこうして作られた」

東京書籍刊 ￥720

★惑星メフィウスがビデオディスクでアニメに！

- プログラム……㈱ティーアンドイーソフト
- 映像製作……東映動画㈱
- 発売元……日本ビクター㈱

スターアーサー伝説 I 惑星メフィウス

FM-7/NEW7/77・PC-6001mkII/6601/SR・PC-8801/mkII・X-1/C/turbo・MZ-1500・S1



スターアーサー伝説 III テラ4001 完結編

FM-7/NEW7/77・PC-6001mkII/6601/SR・FM-7 ……………………テープ3本組 ￥4,800

FM-7/NEW7/77 5FD版 3.5FD版・PC-6601専用3.5″1D版・PC-6601SR専用3.5″1DD版 ……………………￥6,800

スターアーサー伝説 II 暗黒星雲

FM-7/NEW7/77・PC-6001mkII/6601/SR・PC-8801/mkII/SR・S1

ユーザーズクラブの皆さんへ

- **第1回 T&Eユーザーズクラブ夏期講習会の開催(8/26・27)**
  内容…ゲームプログラミング講座・T&Eの新作発表他、くわしくはT&E PRESS No.3にて
- **85年秋にT&Eユーザーズクラブ大会を開催の予定**
  くわしくは T&Eマガジン No.7(9月発行)にて

T&E SOFT ユーザーズクラブ会員募集中

●住所(TEL)●氏名(フリガナを必ず)●年齢(生年月日も記入のこと)●職業(学校名)●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です。)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留又は製品に入っています払込票にて下記までお送り下さい。〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係

特典
①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行
②T&Eマガジンの無料送付(年4回)
③T&Eソフトカタログの無料送付(年2~3回)
④新製品情報などを満載、T&E PRESS(新聞)を隔月発行。
⑤オリジナルグッズ(Tシャツ等)の割引き販売。
⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。
⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています。

この夏のベストコレクション。

ソフトな情報ページをお楽しみ下さい。

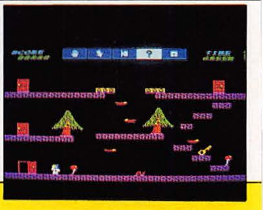


ミステリーゲーム Ⅳ

ハッピーフレット

	機種	メディア	価格
発売中	PC-8001mkIISR	5FD	¥6,800
発売中	PC-8801/mkII/mkIISR	5FD	¥6,800
新発売	X1シリーズ	カセットテープ	¥3,800
新発売	X1シリーズ	5FD	¥6,800
★発売予定	MSX(要32K RAM)	カセットテープ	

動きまわって、物を取って、物を使って、謎を解く。リアルタイムアドベンチャー。



ロールプレイングゲーム

リザード

	機種	メディア	価格
発売予定	MSX(要32K RAM)	カセットテープ	¥4,800
発売予定	FM-7シリーズ	カセットテープ	¥4,800

あのリザードが、MSX、FM-7シリーズで登場!



アドベンチャーゲームシリーズ

は～りぃふぉっくす

ほのぼのストーリーに
コンピュータグラフィックスが、ドッキング!

	機種	メディア	価格
新発売	X-1シリーズ	カセットテープ	¥4,200
新発売	X-1シリーズ	5FD(2D)	¥7,800
新発売	PC-9801U2	3.5FD(2DD	¥7,800
発売中	PC-6001mkII/SR	カセットテープ	¥4,200
発売中	PC-6601SR	3.5FD(2D)	¥7,800
発売中	PC-8801/mkII/mkIISR	5FD(2D)	¥7,800
新発売	PC-9801F	5FD(2DD)	¥7,800
発売中	PC-9801M2	5FD(2HD)	¥7,800

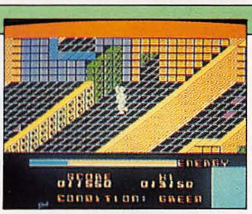


UK SOFT 第1弾! ヨーロピアン・アドベンチャーシリーズ

ディスク ウォーリア

イギリスのベストセラー日本上陸第1弾!
3Dリアルタイムシューティングアドベンチャー。

新発売 MSX(要32K RAM) カセットテープ ¥4,800

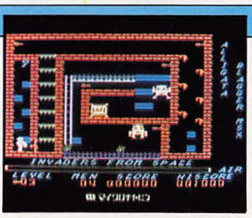


UK SOFT 第2弾!

BLAGGER ブラッガー™

イギリスのベストセラー日本上陸第2弾!
リアルタイム・テクニックアドベンチャー。

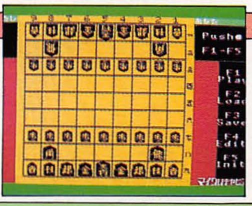
新発売 MSX(要32K RAM) ROM ¥5,400



本格対局将棋ゲーム 飛車

将棋……君のコレクションに
ぜひ一本ほしい。

発売中 MSX(要32K RAM) カセットテープ ¥4,800



アドベンチャーゲームシリーズ

WORRY ウォーリィ

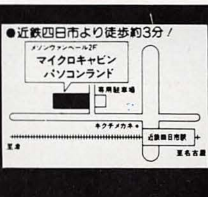
	機種	メディア	価格
発売中	X-1シリーズ	カセットテープ	¥3,800
発売中	X-1シリーズ	5FD	¥6,800
新発売	MZ-1500	QD	¥4,800
新発売	MSX(要32K RAM)	カセットテープ	

あのミステリーハウスを超えた、
アドベンチャーゲーム。



マイクロキャビン

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市鵜の森1-2-15
メゾンヴァンベール2F TEL.0593(51)6482



●現金書留でご注文の場合は、商品名、機種名を明記の上、お送りください。マイクロキャビン特製のステッカーをプレゼントします。(送料サービス)

※各社パソコンソフト発売中!

“Do you know BC ?”

遊びに行く時は、忘れずに！
クレジット・カードサイズで、
パソコン・ゲームができるBEE CARD®。

キャッシュ・カード、クレジット・カードと世の中には便利なカードが多いけれど、これ以上愉快なゲームはないねと評判のBEE CARD。なんと、あの「野球狂」や「ジェット セット ウィリー」がまるごとカードに入っているから、驚きだ。

●野球狂(BC-M1)　もう説明するまでもない超ベストセラー・ゲーム。ポケットから、さりげなくBEE CARD野球狂を取り出そう。みんなの注目を集めること、うけ合いだ。

●ジェット セット ウィリー(BC-M3)
コワーイほど面白い新作アクション・アドベンチャー。悲鳴を上げるほどの難しさ！楽しさ！60の部屋とヨットハーバーをもつ大豪邸を舞台に、世にも不思議なゲームが繰り広げられる。

適応機種　MSX(その他ゲームもぞくぞく開発中。)
価格　4,800円(BEE PACK 価格 980円)

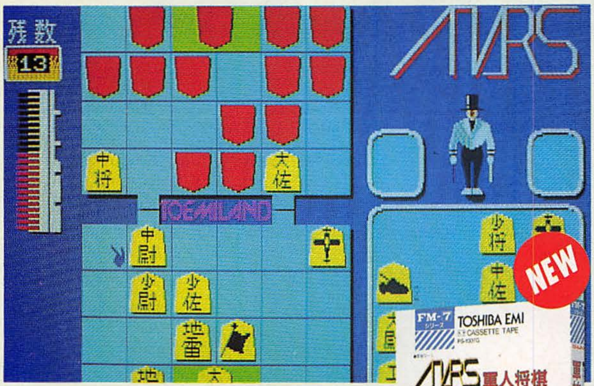


先月号の広告に〈カシオ社製PV-7では動作しません〉とありましたが、仕様変更によりPV-7でも動作することとなりました。改めて、訂正とお詫びをいたします。

カードを専用のコネクターカートリッジBEE PACKに差し込み、それをパソコン(MSX)にジョイント。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌／〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸Ⅱ201 PHONE：011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

心への音楽
TOSHIBA EMI





軍神マース(軍人将棋)

〈戦略シミュレーション・ゲーム〉

PS-1007G(富士通 FM-7 カセットテープ) ¥4,500

©1985 COSMO

うれし、懐かしあの「軍人将棋」が「軍神マース」の名で新登場。対戦相手はモチロン、審判もコンピュータにおまかせ。画面は駒タイプと新キャラクタータイプの2通り。好みのタイプで選べます。





森田和郎のオセロ

〈コンピュータ・オセロ〉

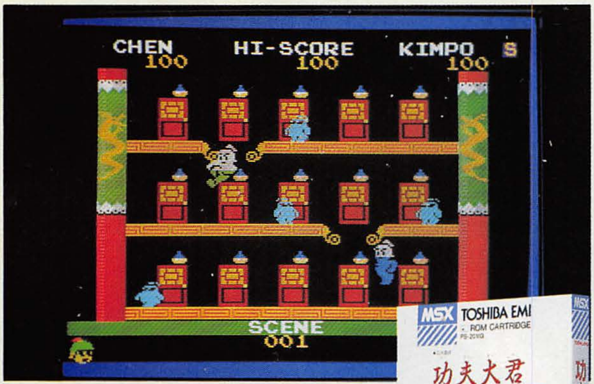
PS-3003G(NEC PC-8801 5'FD) ¥5,800

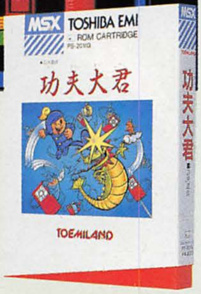
PS-1006G(シャープ X-1 カセットテープ) ¥4,500

©1985 ㈱ランダムハウス

初心者にはコンピュータが石の打ち方を教えてくれたり、マニアには並べ変え機能や再現機能を自由に使ってオセロの楽しみを満喫させてくれる。うれしい新機能たっぷりのコンピュータ・オセロの決定版。「オセロは登録商標です」Licensed by TSUKUDA ORIGINAL

毎日、やりたい。





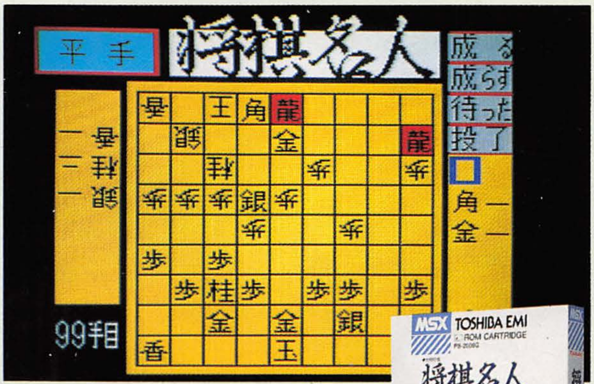
功夫大君(カンフー・タイクン)

〈功夫遊技〉

PS-2011G(ロムカートリッジ) ¥4,800(8KB以上) MSX

©1984 SEIBU KAIHATSU

キンポー、チェンの功夫兄弟が登龍館で大あばれ。15のドアを開きながら神経衰弱の要領で得点する、知能&アクションゲームです。特技のジャンプ・キックとキント雲を生かして、ショカとリュウジンをやっつけろ。





将 棋 名 人

〈対局将棋(入門版)〉

PS-2008G(ロム・カートリッジ) ¥5,800(8KB以上) MSX

©1985 ソフトプロ株式会社

平手、角落ち、飛車落ち、二枚落ち、四枚落ち、実力にあわせてレベル調整を行える本将棋が、大容量ROMカートリッジで初登場。MSXの思考時間は10秒以内。子供から大人まで、真剣勝負が楽しめます。

好 評 発 売 中

ゲーム・クリエイター
〈アドベンチャー&デザイン・ツール〉

PS-1002S〈カセット・テープ〉
¥4,800 (32KB以上) MSX
PS-3001S〈マイクロ・フロッピーディスク〉
¥5,800

ドクターセルフ
〈コンピュータ自己診断ソフト〉

PS-1003S〈カセット・テープ〉
¥2,800 (32KB以上) MSX
PS-3002S〈マイクロ・フロッピーディスク〉
¥3,800

スゥーワーサム
〈トーキーズ・シリーズ1〉

PS-2005G〈ロム・カートリッジ〉
¥6,800 (8KB以上) MSX

五目ならべ
〈社団法人・日本連珠社認定〉

PS-2002G〈ロム・カートリッジ〉
¥5,800 (16KB以上) MSX

ミュージック・エディター
〈音楽作曲ツール〉

PS-2009G〈ロム・カートリッジ〉
¥5,300 (16KB以上) MSX

アクゥアタック
〈スーパー・アクション・ゲーム〉

PS-2006G〈ロム・カートリッジ〉
¥5,800 (8KB以上) MSX

ブロッケードランナー
〈スペース・アクション・ゲーム〉

PS-2010G〈ロム・カートリッジ〉
¥5,800 (8KB以上) MSX

エーアイ・ジュニア
〈グラフィック・ツール〉

PS-1001S〈カセット・テープ〉
¥3,800 (32KB以上) MSX

A.E.(エー・イー)
〈アクション・ゲーム〉

PS-2001G〈ロム・カートリッジ〉
¥5,800 (8KB以上) MSX

スクェアダンサー
〈ピンボール・ゲーム〉

PS-2007G〈ロム・カートリッジ〉
¥5,800 (8KB以上) MSX

オファリング
〈アドベンチャー・ゲーム〉

PS-1004G〈カセット・テープ〉
¥2,800 (32KB以上) MSX

花　札
〈コイコイ・オイチョカブ〉

PS-2003G〈ロム・カートリッジ〉
¥6,800 (8KB以上) MSX

フラッシュスプラッシュ
〈スリー・プレイヤーズ・ゲーム〉

PS-2004G〈ロム・カートリッジ〉
¥4,800 (8KB以上) MSX

ランナウェイ
〈アドベンチャー・ゲーム〉

PS-1005G〈カセット・テープ〉
¥4,000 FM-7

■お問い合わせは：東芝EMI格式会社・本社03(587)9145/東京支店03(844)7425/関東支店03(843)3751
横浜支店045(314)1941/大阪支店06(345)4961/高松営業所0878(31)1221/名古屋支店052(221)8226
金沢営業所0762(62)3331/福岡支店092(713)1251/仙台支店0222(27)8211/広島支店082(264)0245
札幌支店011(241)3713　■お求めは：全国の有名電器店・パソコン専門店・書店・レコード店でどうぞ。

東芝EMIのパソコンソフト
TOEMILAND

XEVIOUS

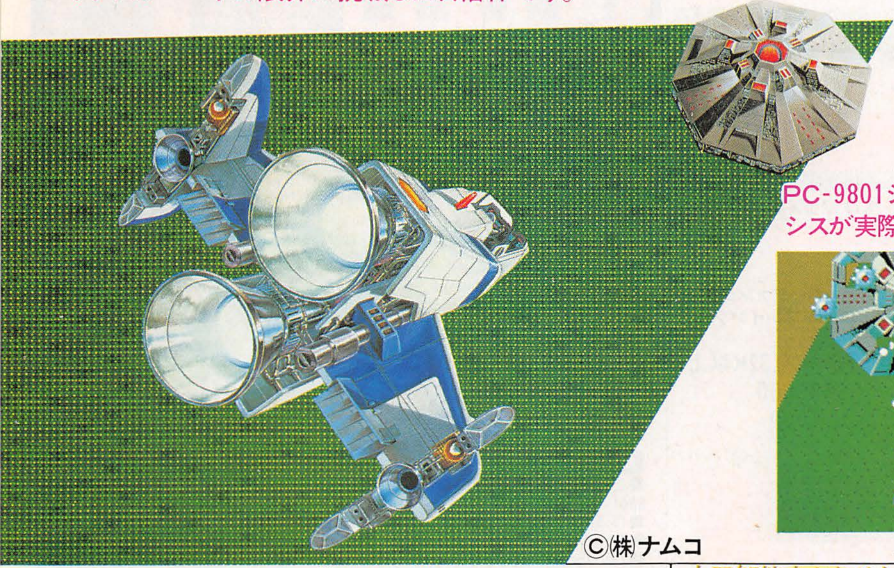
ゼビウス

ビッグタイトルゲーム「ゼビウス」を
君のディスプレイに再現!!

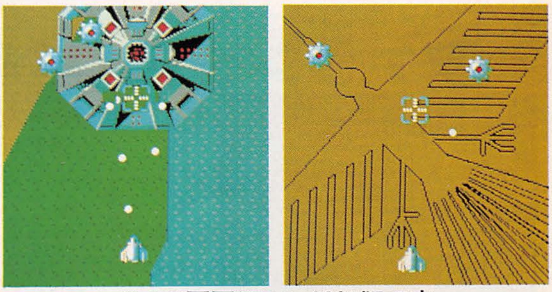
フル画面・フルキャラクターそして感動・興奮・神秘を完全プログラム化。
エニックスがハードの限界に挑戦した自信作です。

PC-9801シリーズ
8月下旬新発売
PC-8801mkIISR
近日発売予定

PC-9801/E/F/M
5インチディスク版
(Vシリーズ対応)
2D、2DD…… ¥6,800
2HD……… ¥7,800



PC-9801シリーズではあの浮遊要塞アンドアジェネシスが実際に浮遊します。



©㈱ナムコ　※この画面はPC-9801版です

PAC-LAND

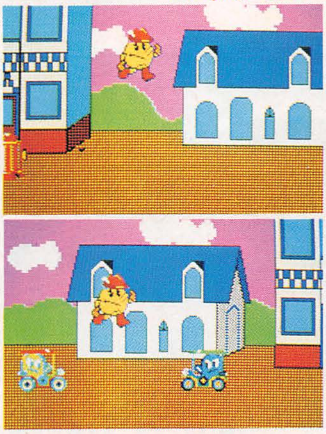
パックランド

8月下旬
新発売

迷子の妖精(フェアリー)を帽子の中に入れて冒険旅行に出発!!

PC-8001mkIISR
5インチディスク版 ¥6,800
テープ版(2本組) ¥4,800





エニックスがPC-8001mkIISRのハードの限界にチャレンジした自信作!キャラクターのオリジナルそのものの動きとFM音源を使った軽快なミュージックはかならずキミを満足させる。

©㈱ナムコ

森田和郎の将棋

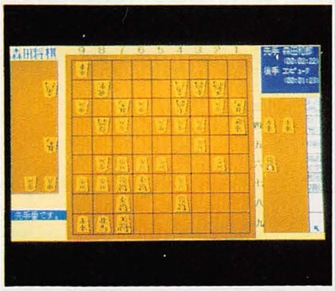
人工知能をかねそなえたコンピュータ史上最強の将棋

人工知能型
思考ルーチンと
かつてない豊富な
機能を備えた
本格将棋ソフト。
圧倒的強さで
市販将棋ソフトを
一蹴
二枚落ちでも楽勝。



作者　森田和郎

代表作にベストセラー作品『アルフォス』『森田のバトルフィールド』そして『オセロゲーム』等がある。
ソフト企画・制作会社、ランダムハウスの代表者をつとめるかたわら雑誌・新聞等にコンピュータ関連の記事を多数寄稿。
将棋5段、囲碁3段、オセロ2段。



■PC-9801/E/F/M
5インチディスク版
2DD…………… ¥8,700
2HD…………… ¥9,800
使用システムとして
RAM256K以上、漢字ROMが必要です。

★腕自慢の人はもちろん
初心者の学習にも最適なソフトです★

- 対局の棋譜や定跡を保存(セーブ)でき、後日、再現(ロード)することができます。名人戦などの対局を保存・再現することにより、プロ棋士の将棋を研究・観戦することができます。
- コンピュータにあなたの定跡を覚えこませるコンストラクション付。あなただけの将棋ソフトをつくることができます。
- 詰将棋をコンピュータが解きます。新聞・雑誌等の詰将棋を短時間で解いてくれます。
- 対局中の棋譜・盤面の駒組のコピーをプリンターに出力できます。
- RS232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔地対局も楽しめます。

©ランダムハウス

急募　当社商品をMSXに移植できる方大募集!
移植後、商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。
又、FM-7シリーズ、PC-8801シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳細事項等のお問い合せは、TEL 03-366-4296、エニックス技術部
担当・望月迄

販売元　株式会社 小西六エニックス
発行元　株式会社 エニックス
〒160　東京都新宿区西新宿7丁目1番8号　TEL03-366-4345

エニックスのゲームは

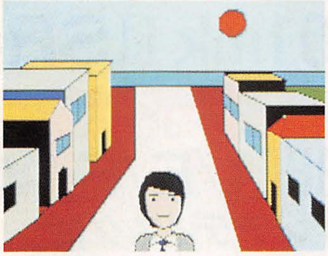
ENIX

発売から2年！ベストセラー電子推理小説!!

堀井雄二アドベンチャーの原点

ポートピア連続殺人事件

本格サスペンス
アドベンチャー



- ある夜、おこった密室殺人……。
- キミは部下のやすを引きつれ捜査にのりだすが……。
- 次々に死んでゆく容疑者たち……!?
- ナゾはナゾを呼び……。
- 港神戸を発端に、舞台は京都から淡路島へ……。
- 果して、キミは犯人を追いつめることができるのだろうか？



MSX カセットテープ（RAM32K以上）……………… ¥3,800

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、PC-8001mkII、PC-8001mkIISR、シャープX1シリーズ、PC-6001〈32K〉、PC-6001mkII、PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-6601SR ……………………… ¥3,600

作者…堀井雄二

⬆この写真はMSX版です。

本格ロールプレイングゲームの決定版！

恐怖のバンパイヤ＆ドラゴン伝説

ファランクス

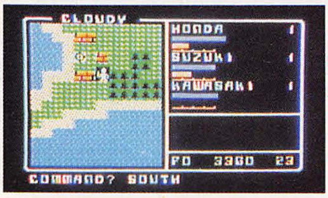
ヒーローファンタジー
ロールプレイング



MSX カセットテープ（32K以上）
¥3,800

君はゾナの平和をとりもどせるか!?

紀元前400年末期、ここはエーゲ海の南に浮かぶ安息の地ゾナ。
突如として、悪霊の群れが、現れ、次々と島民がその犠牲となっていった。
悪霊の主はバンパイヤ！
アテネではゾナを救うべく、国中から勇者を募り、精鋭3人を派遣した。怪物達との闘い。そして、ドラゴンとの死闘。
果して邪悪なバンパイヤを倒せるか!?
キミの知恵とパーティのチームワークが勝利のカギを握る。



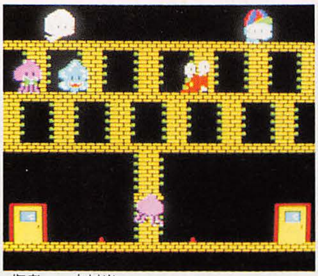
作者　富永和紀

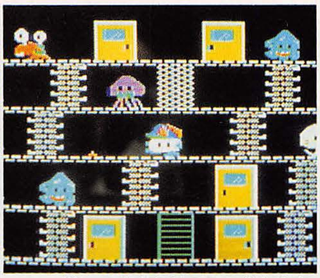
ドアドアmk II

ファンタジー
思考型反射ゲーム

ファミリーコンピュータ™版（タイトル「ドアドア」）好評発売中！

ゲーム史上に残る不滅のロングセラー

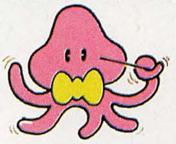




作者……中村光一

⬆この写真はMSX版です。





頭をつかってエイリアンをドアの中にとじこめろ！名作ドアドアをさらにパワーアップ。強敵オタピョンも仲間入りしておもしろさ100点満点！

※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

好評発売中
MSX ROM版
PC-8801シリーズ
FM-7シリーズ
（3.5インチディスク版、テープ版）

MSX ROM ……………………… ¥4,800

■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801 ……………… ¥5,800

■〔3.5インチディスク版〕FM-77 ………… ¥5,800

■〔クイックディスク版〕MZ-1500 ……… ¥3,800

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ ………… ¥4,800

■〔テープ版〕
A面★PC-6001mkII/SR、PC-6601/SR（50面＋50面）B面★PC-6001〈32k〉（20面＋20面）……… ¥3,800

※PC-6001mkIISR、PC-6601SRをお使いの方は、かならずパッケージの使用機種欄を確認して下さい。



※PC-8801mkIISRではFM音源を使用。





ワールドゴルフ

エニックスオープン
トーナメントゴルフ

トッププロ30人とのスリリングなトーナメントゴルフ



■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801 ……………………… ¥5,800

■〔テープ版（2本組）〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801 ……………………… ¥4,800

- トッププロ30人とのトーナメント方式採用。各プロの成績が、1ホールごとに表示され、キミの順位はすぐにわかる。18ホール終了後ベスト10以内に入れば、コースの会員として認められエキストラホール（9ホール）の使用許可がおりる。
- ゴルフコースの微妙なアンジュレーション（凸凹）を完全シミュレート。
- ボールの弾道もリアルそのもの。トップスピン、バックスピン、フック、スライス等、自由自在。
- 美しいグラフィックで描く世界の著名ゴルフコース。
- 1人〜3人までのプレイが、可能。

作者
村守将志

エルドラド伝奇

槙村
アドベンチャー



巨編4章構成

驚異のビックアドベンチャー

- アキラを殺したのは誰だ!?
- ホシコを誘拐した目的は!?
- ボクはアキラの残したビデオテープをてがかりに秘境エルドラドへと向った。

作者　槙村ただし

■〔テープ版（2本組）〕FM-7全シリーズ、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR ……………………… ¥4,800

■〔5インチディスク版（2枚組）1ドライブ使用可〕FM-7、FM-NEW7、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、PC-9801/E/F（2D、2DD）……………………… ¥7,800

- 驚異！100色の中間色を使用。だからこんなに美しい！
- 炸裂する抜群のサウンド！
- 構想2年！本格的冒険推理小説

オリジナルゲーム大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか、当社では月例フレッシュ・エニックス賞を設け、適切なアドバイスをおこない作者の氏名で商品化しております。

- 応募方法　カセット、ディスク、説明書に住所、氏名、年令、電話番号、使用機種を明記して下さい。
- 送り先　〒160 東京都新宿区西新宿7-1-8 ㈱エニックス 第6回 フレッシュ・エニックス賞係

発表 第4回 フレッシュエニックス賞

入選　該当作品なし
佳作　該当作品なし
選外佳作　FALL FELL（MSX）
小俣 健（16才）東京都

応募総数31作

■CROSS MEDIA SOFT



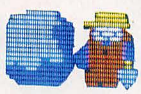
今年の夏は、こいつで熱い！
おくれるな！横井は今35面挑戦中！

MOLE＝MOLE
モール・モール●熱中型思考パズル・ゲーム

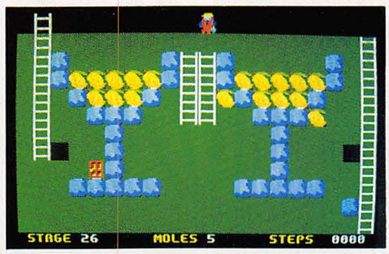
近ごろ世間では、『モール・モール』というのがなかなかの評判だ。教室のすみでヒソヒソ、学校の帰り道でワイワイてな具合なんだが、ちっとばかし世間にうとい君に教えてあげよう。ひと言でいえば、もぐらのモール君が、土に埋まってしまったおイモやパパイヤ、キウイなどを、うまく掘りあてて食べるゲームだ。だけど、これがそう簡単にいくものじゃない。ニュートンさんは偉かった。物みな下に落ちるの法則どうり、モール君も下に掘り進むことはできても、上に行くにはハシゴを登るしかない。おまけに、土の中には唯一のジャマものである岩がある。こいつの下を掘ると落ちてくるけど、モール君は根っからの石頭。岩が頭にあたったぐらいへっちゃら。でもやっかいなことにこの岩がモール君の進路をふさいでしまうのだ。だからよ～く考えて穴を掘っていかないと、ごちそうは食べられないワ、岩で身動きとれないワでByeByeしなくちゃいけなくなる。だけど1面で5回のチャンスがあるから、まずとにかくやってみること。失敗は成功のもとだ。それに全部で50面あるし、どの面からでも始められる(46～50面は指定できない)コマンドもあるし、ジョイスティック指定コマンドもある。おまけになんとコンストラクション機能までついている。おっと、忘れてはいけない。これには、自分がどの面をクリアーしたか一目でわかる個人記録機能がついている。(ディスク版のみ)だから、アイツがあの面を解いたんならオレはこっちを解いてやろうなんて競争もできるわけ。そのうえ、ステップ数が表示されているから、どれだけ効率よくクリアーできるかという楽しみ方もある。これでディスク版5,800円、カセット版3,800円は安い！それに、今なら次の特典がある。











●お買いあげの方はもれなく『モール・モール・クラブ』の会員に！会員になると会員証、特製スコップ・ボールペン、メモ帳、CROSS MEDIA PRESS最新号をプレゼント。

●第50面がクリアーできた方には抽選で200名様にスタジアムジャンパーをプレゼント。締切り・60年10月末まで。

●君のオリジナル面が発売される。コンストラクション機能で君だけのオリジナル面をつくって送ろう。この冬に発売される『モール・モール2』に採用されるゾ。(採用分には当社規定の謝礼金を差しあげます。)締切り・60年10月末まで。

●発売中	●8月末発売予定
FM-7/NEW7/77	PC-6601SR
5インチ・3.5インチ	3.5インチ
カセット	カセット
PC-8801/mkII/mkIISR	PC-6001mkIISR
5インチ	カセット
カセット	PC-9801F
X1/X1turbo	5インチ
5インチ	PC-9801U
カセット	3.5インチ

※すべて　ディスク版　¥5,800
　　　　　カセット版　¥3,800

MSXもまもなくでるぞ

ところで、このMOLE-MOLEが第5回原宿音楽祭パソコンソフトコンテストの優秀賞受賞作品だということを知っていたかな。このコンテストは今年も開催される。いっちょやってやろうという君は、下の応募要項をよく読んでどんどん自信作を応募しよう！



コンストラクションで、君だけのオリジナル面をつくろう！

通販

お近くで、お求めになれない場合は、商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。

〒107 東京都港区北青山3-6-18
(共同ビル青山2F)
日本エイ・ブイ・シー株式会社
マイコンBASICマガジン係

募集

販売店を募集しています。
販売に関するお問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで。　☎03-486-4121

★健康で明るく、集中力のあるプログラマー、企画力のあるプロデューサー募集！
ビクター音楽産業株式会社PS制作部まで。☎03(486)9470

★発売
ビクター音楽産業株式会社
★販売
日本エイ・ブイ・シー株式会社

第6回原宿音楽祭
■CROSS MEDIA SOFT
原宿パソコンソフトコンテスト'85

●賞
- 最優秀グランプリ1名、賞金100万円。
- 優秀賞1名、賞金50万円。
- 入賞4名、賞金10万円。

●特典
受賞作品の中より優秀な作品はCROSS MEDIA SOFTより商品化されます。

●応募資格
個人またはグループ。

●応募規定
- ゲーム、グラフィックス、音楽ソフトなどで未発表のものに限る。
- 入賞作品の著作権は作者に帰属し、その複製権、独占販売権及び独占使用権は音楽祭実行委員会に帰属します。

●応募方法
プログラムを収録したカセットテープまたはディスケット、作品の内容、操作方法をまとめた簡単なマニュアル、ソースリスト、使用機種の構成、自己紹介文、募集を知った雑誌名を明記のうえ郵送してください。

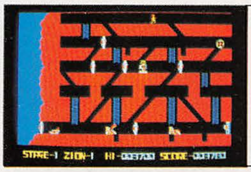
●応募期間
1985年8月1日から10月20日まで(当日消印有効)

●審査発表
11月1日までに創作者に通知、11月24日(日)ラフォーレ原宿ミュージアムにて表彰。

●応募・問い合わせ及びパンフレット申し込み先
〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18
原宿音楽祭事務局PS係 ☎03(402)5060

ギラン星ロボ・サターンをぶちのめせ！合体ロボ・ザイオン発進！

西暦2500年、地球は危機にみまわれている！地球を救うために、君は敵の手に渡ったザイオン1号機を取り戻した後、残りの2号機、3号機と合体してパワーアップするために、数々の敵を打ち破らなければならない。そして最後には



●敵基地に奪われたザイオン1号機をとりもどせ。

敵の大型ロボ・サターンとの一騎討ちが待っている。ところで、このゲームの魅力はなんといっても全8面がそれぞれ違った個性をもっている



●敵の大型空母ヘルダイバーを追ってワープゾーンに飛びこめ！

ところだ。いってみれば1つのソフトで8つのゲームが楽しめるのだ。それにキャラクターの動きにもいろいろ工夫がされている。



●ファイナルステージではいよいよ敵の超大型ロボ・サターンと一騎討ちだ！

●超時空合体スペースファイト

ZION ザイオン



●発売中
FM-7/NEW7/77
ディスク版
5インチ
3.5インチ　各￥6,800
カセット版（2本組）　￥5,800

●富士通純正 ジョイスティック対応
●近日発売予定　X1/X1turbo
●PCシリーズ移植中

まだこの興奮を味わっていない君に！

●もう、キミはかぐや姫に出逢ったか!?

新竹取物語



●発売中
FM-7/NEW7/77
5インチ・3.5インチ
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ　すべて2枚組
￥9,800

●8月末発売予定
X1/X1turbo
5インチ
PC-6601SR
3.5インチすべて2枚組
￥9,800

●移植中　PC-98シリーズ、IBM-JX

昨年10月にFM-7/NEW7/77版が発売されて以来、異色アドベンチャーゲームとして快進撃を続けている『新竹取物語』、君はもう体験したかな?『新竹取物語』は普通のアドベンチャーゲームとはチト違う。理屈抜きに笑えて楽しめる。考えてもみなかったどんでんがえし。エ～ウソ～！がいっぱい。現代世相ペーソス・パロディー・アドベンチャーだ。たとえば、病院でケガを治してもらっても（実はヘビにかまれた君の大事なオ××××）治療代が払えず、怖いお兄さんらに脅かされている。こんな、絶体絶命の場面でも、君のウイットがいかされる。仁義を通せば助かったりもするわけ。こんな具合にアドベンチャるゲームなのだ。残念ながら画面データ及びおもしろさの充実のため各機種ディスク版のみ。なお、みごとかぐや姫に出逢えた君には、段位認定証を、プレゼント。（スコアー100点以上のみ）くわしいことは、直接問い合わせてほしい。

囲碁シュミレーションソフトの決定版が出たぞ！

●パソコンでぐんぐん上達

囲碁百科
〈GO to SHODAN〉



囲碁をあまりやったことがない人でも、自然と上達してしまうというお涙もののソフトが出た。面倒な指示をしなくても、メニューはファンクション・キーに登録されているから、操作は実に簡単。たとえば、対局を見るならPF1、入力するならPF4、定石を見るならPF2、入力するならPF5というように全部で7つのメニューがある。中身の方もなかなかのもんで、対局途中に予想変化図を挿入して残しておけたり、石をおいて検討することもできる。対局の入力方法はもちろんカーソルと座標の2WAYだ。データ収録だってお手のもの。1枚のディスクに定石は60手まで、問題は40手までなら600、対局なら100局まで収録できてしまう。もちろん、お手本となるデータだってバッチリ、現代の星の戦術をはじめ、定石が80、手筋が38、死活が20のほか、第37期本因坊戦と第22期十段戦が収録されている。そのうえ、このサンプルデータの説明として、小林光一十段監修・堀田五番士構成・112ページの豪華解説書がついているんだぞ！これだけ親切な中身なら、もう碁盤を見て目をシロクロさせることもないぞ。

●発売中
FM-7/NEW7/77
5インチ・3.5インチ
カセット
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ

PC-9801F/U
5インチ、3.5インチ

※すべて　ディスク版　￥8,800
　　　　　カセット版　￥6,800（2枚組）

このページに掲載されているソフトについてのお問い合わせは、ビクター音楽産業株式会社PS制作部☎03(486)9470または、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで。☎03(486)4121

MUSIC AMUSEMENT SOFT　やっぱり音楽ソフトはクロスメディアだ！

パソコンもってるけど音楽にも興味ある。そんな人には、クロスメディアのMUSIC AMUSEMENT SOFTだ。

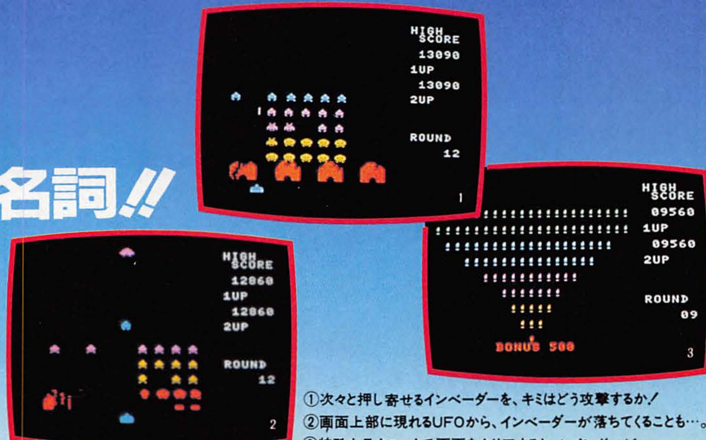
いろんなレベルの人向けに各種用意されているのがミソ。キーボードをそのままシンセにしたい人には**スーパーシンセ1（MSX版はスーパーシンセ）**。サウンドミックスがすごく簡単で自由自在な音づくりが手軽にできちゃう。また、作曲したいけど譜面は苦手という人には、自動的にコンピュータが作曲してくれる**クリシェ**。もし気に入らなければキャンセルすると別のメロディーを作曲してくれる。そして本格派の人には、まさに音楽のワープロとして楽しめる**MUSIUM1**。譜面上でいろいろなアレンジができる。そのうえこのMUSIUM1には、**データ曲集**が発売されている。この中にはそれぞれ**VOL.1バッハ・インベンション&シンフォニア集（全30曲）**●バッハ作曲2声のインベンション15曲、3声のシンフォニア15曲の作品集。●MUSIUM・バロックの集大成。／**VOL.2クラシック・ピアノの名曲（全20曲）**ショパンの別れの曲、マズルカ、ドビッシーの亜麻色の髪の乙女、シューマンのトロイメライなど／**VOL.3ビバルディ作曲の四季（全曲）**などがデータとしてまとめられている。ビバルディの四季をコンピュータBGMとして使うなんてこともできちゃうのだ。（データ曲集は受注生産です。左記の日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部までお申し込みください。）ここまでやると、どうしても楽譜をプリントアウトしたくなる。そんなときには**スーパープリンター・プラス**。スコア譜や特定パート、小節、CMD表示までOK。またこのソフトのプラスたるところは、クリシェとスーパーシンセ1とMUSIUM1との共通部分でのデータ相互変換もできることにある。とにかくこんなにいろいろなミュージックソフトがそろっているのはクロスメディアだけ。ぜひ一度試してみてはいかがかな。

FM-7 NEW7/77	スーパーシンセ1	クリシェ	スーパープリンター・プラス	MUSIUM1	ミュージアム1 データ曲集 Vol.1	Vol.2	Vol.3
5FD	F-5007	F-5008	F-5009	F-5004	UF-1	UF-4	UF-7
	￥6,800	￥7,800	￥6,800	￥8,800	￥4,000	￥4,000	￥4,000
3.5FD	F-3507	F-3508	F-3509	F-3504	UF-2	UF-5	UF-8
	￥6,800	￥7,800	￥6,800	￥8,800	￥4,000	￥4,000	￥4,000
CT	F-1011～2	F-1013	F-1014	F-1005～6	UF-3	UF-6	UF-9
	￥5,800	￥5,800	￥5,800	￥6,800	￥3,000	￥3,000	￥3,000
スーパーシンセ（MSX）		M-20001～20002				￥5,800	



NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
TAITO

SPACE INVADERS®



テレビゲームの代名詞!!

テーブルゲームのルーツとして、
一世を風靡した
「スペースインベーダー」が、
いま、ニデコムから
センセーショナルにデビュー。

①次々と押し寄せるインベーダーを、キミはどう攻撃するか!
②画面上部に現れるUFOから、インベーダーが落ちてくることも…。
③特殊なテクニックで画面をクリアすると、レインボーが…。

MSXで楽しむ、バラエティ豊かなスペシャルゲームソフト。

※MSXは16KB以上の機種でお楽しみください。

「スペースインベーダー/PartⅡ」 新発売

定価 4,800円 (ROM版)
整然とした隊列を成して、ミサイルを発射しながら次々と押し寄せるインベーダーを、そしてUFOを、ビーム砲を巧みにコントロールして撃退せよ! キミに向けて、侵略を開始した「スペースインベーダー」に、どのようなテクニックを駆使するか。思わず、興奮。

ちゃっくんぽっぷ

定価 4,800円
(ROM版)
※全8画面。



チョロQ

定価 4,800円 (ROM版)
キュートなミニカー"チョロQビートル"をコントロールして、仲間チョロQを組み立てる愉快なゲーム。全8画面。

ザイゾログ

定価 4,800円 (ROM版)
ザイゾンとデオタムの生存競争。慣性をいかにコントロールするかがハイスコアの決め手。興奮の20画面。

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

タイトーテーブルゲームシリーズ、好評発売中!



Victorious NINE™

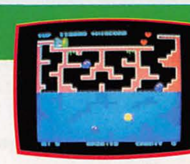
ビクトリアスナイン

定価 4,500円 (カセット版)
定価 7,500円 (5"FD版)
●PC-8801シリーズ
●(X1シリーズ / MZ-2200/2000シリーズ) 兼用タイプ

グランド全景とバッテリー間。TV生中継さながらに画面が切り替わり、野球のダイゴ味をリアルタイムに楽しめる、タイトーならではの本格3Dゲーム。特にピッチャーとバッターが対決するバッテリー間の画面はリアルそのもの。ピッチャーが投げるストレート、カーブ、シュート、そしてフォークボールがZoomタッチで目の前にせまります。プレーヤーとパソコンはスリーアウトで攻撃側、守備側にそれぞれ交代。迫力あるプレイを存分に楽しめます。いま栄光のナインがパソコンを舞台に暴れまくります。

ちゃっくんぽっぷ

定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5"FD版)
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000シリーズ
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ
定価 3,800円
●PC-6001mkII(カセット版のみ)



かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。カセット、ディスクとも全14画面!!

フロントライン

定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5"FD版)
●PC-9801シリーズ
※5"FD版は2D、2DD共用タイプです。
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000シリーズ
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ
定価 3,800円(カセット版)
●PC-6001mkII/-6601
定価 4,800円
●MZ-1500(QD版)



手留弾、地雷が炸裂する壮絶な戦い。装甲車、戦車を利用しながら敵陣地をめざすウォーゲーム。

スペースクルーザー&ワイルドウェスタン

定価 4,500円(カセット版)/定価 7,500円(5"FD版)
●PC-8801シリーズ●MZ-2200/2000シリーズ●X1シリーズ●FM-7シリーズ

▲「フロントライン」「ワイルドウェスタン」「スペースクルーザー」の5" FD版をPC-88SRでお楽しみになる場合は、N-BASICモードでご使用ください。

株式会社 ニデコ

■システムコンピュータ営業部/〒101 東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F☎03(253)0761 代
●For oversea's inquiries, send telex; 2322221 NIDECO J
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。





メッセージパネル
NASAの指令が前方の道路状況を刻一刻と表示する。

タコメーター（アナログ表示）
エンジン回転数を表示する。

速度計（デジタル表示）
時速何kmで走行しているかを表示する。

トリップメーター
ステージのどの部分を走行しているかを表示する。

※画面写真はPC-8801MK II SR仕様によるものです。

（ストーリー）

舞台はアメリカ、フリーウェイ。

君はCIAの秘密事項を預かる諜報部員（スパイ）になる。さて今回の君の任務だが、NASAの機密事項（トップシークレット）を積んだ大型トレーラーを時間内に目的地まで輸送してくること。ただし走行中、荷物を狙った某国のスパイが様々な防害工作をしかけてくることが予想される。道順および道路状況はこちらの司令部が特殊連絡回線を使い、指示するのでそれに従うこと、さらに州によって道路状況は異なるので君の腕でクリアーするように、なお、行手を阻む車は容赦なく破壊してもかまわないことをつけ加えておくので君の健闘を祈る。

株式会社 日本テレネット

※お求めは、お近くのマイコン・ショップで、通信販売の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して、現金書留でお申込み下さい。

〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL (03)268-1159

資料請求券 ベーマガ 9月号

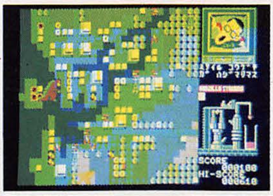
劇的遊戯



ゴジラ大暴れ!!「大都市、壊滅か!」

NEW





臨時ニュースを申しあげます。あの怪獣王ゴジラが突如出現! 街や森を破壊し、進撃してきました。あっ、自衛隊の戦闘機、戦車隊が応戦。ゴジラ、ギヴ・アップか?おっと今度は高圧電流やパラボラ砲、ポンポン砲で追撃。しかし、ゴジラの猛威は勢いを増すばかり。頼みのゴジラ抹殺兵器の完成はまだか? 博士を守れ! ゴジラ対人類の世紀の大決戦。この結末は!?



X-1(Cs, Ck, turbo) PC8801(mkII, SR)
FM-7(NEW7) TAPE ¥4,800 FD ¥5,800
©東宝・東宝映像

怒る!エルガイム。大宇宙は火の海!!

NEW



スパイラル・フローで敵マシンナリィと戦うダバ・マイロード。復讐を達成するためにはエルガイムと合体しなければ。ゼッタ、リスタの追撃を振り切れるか!?第一関門を通過したら、次は宇宙空間。襲いかかるヘビー・メタル部隊はレーザーで叩け!強敵オージェはボンバーが有効だ。だが、宇宙ステーションのミサイルには要注意!!そして、いよいよMKIIで最後の決戦。ポセイダルの最終兵器は無気味だ。油断は禁物!!





FM-7, PC8801(mkII, SR)
TAPE ¥4,800 FD ¥6,800
©(株)創通エージェンシー
(株)日本サンライズ

賢いロボパル君は、未来の国の転校生。



パソコンの立体ソフトとも言えるロボパル君。前進、後退、左右回転、アームの上下などがモニター画面を見ながら自由自在にシミュレートできます。また、ベーシックでプログラムを組めば、自分だけのロボットコントロールプログラムも思いのまま。〈対応機種〉PC-八八〇一(MKII)、PC-六〇〇一MKII、PC-六六〇一、FM-七(NEW七)、X1(CK、CS、TURBO)、RX-七十八■二万六千八百円。

キン肉マン

頭脳プレーによる技の応酬で場外乱闘も入り混じる恐怖のデスマッチ。5人抜けばチャンピオンだ!――
PC-8801(mkII, mkII SR), FM-7(NEW7), X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥4,800
©ゆでたまご・集英社、NTV、東映動画



ロボパル君、パソコンソフトでも大活躍!!



驚異の高速三次元迷路ゲーム「ロボパルの大冒険」。怪物ガニスター、緑色の壁…もう、危険がいっぱい。ロボパル君、無事金塊を捜し出せるか!?

PC-8801(mkII), X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥4,800 5"D ¥6,000
㊟このプログラムは、「ロボパル」との連動はできません。

ガンダム絶対絶命! ジオン軍の勝利か!?



PC-8801(mkII, mkII SR), FM-7(NEW7), X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥3,800
©(株)創通エージェンシー・(株)日本サンライズ

NEW

「ジオン軍、接近!・緊急指令、ガンダム発進せよ!!」――次々と攻撃を仕掛ける敵モビルスーツ軍団。ザクII、プロトタイプドム、ゲルググキャノン。ガンダム、ホワイトベースを無事地球まで守りきれるか!?「機動戦士ガンダム」の世界がリアルなアクションで楽しめるジェットストリームアタック。プレイヤーは、宇宙航行画面、格納庫画面、戦闘画面の3つを、いかにスピーディに切りかえて戦うかが最大のポイント。スリリングな面白いゲームだ。

あなたは宇宙人に選ばれた……「たった一人の地球人。」

果てしなき宇宙から地球へ送信された不思議なメッセージ。あなた以外には誰一人として、それを記憶した者はいない。その内容は宇宙第13ブロック環境会議への宇宙人招集に関するもの。もちろん、あなたは地球を代表する宇宙人の一人。さあ、急がねば。送迎船を呼ぶための合い言葉を探し出し、サザンクロスへ。謎に包まれた**本格アドベンチャーゲーム**の決定版。特に、百五十を越える画面数がハイスピードで展開。手に汗にぎる迫力の臨場感だ。



PC-8801(mkII), PC-9801, PC-9801F, FM-7(NEW7)
X-1〔Cs, Ck turbo(5"D)〕 X-1D(3"D)
TAPE ¥4,800 FD ¥6,800

ロールプレイングゲーム 仮面ライダー

©石森プロ・毎日放送・東映

仮面ライダーこと本郷猛はキミだ。ショッカーの地下基地に潜入し、首領を倒せ! だが、ヒトデンジャー、イカデビル等の怪人は手恐いぞ。

FM-7(NEW7)
TAPE ¥4,800

ガンダム ―ルナ・ツーの戦い―

ホワイトベースが危ない! さあ、目にも止まらぬスピードでガンダムを操り、ザク軍団を撃破せよ!

PC-8801(mkII)
PC-6001mkII
FM-7(NEW7)
X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥3,800
©(株)創通エージェンシー・(株)日本サンライズ

零戦 ゼロファイター戦

PC-8801(mkII)・・FM-7(NEW7)・・
TAPE ¥3,800

接近する敵戦闘機編隊。迎え撃つは史上最強の零戦。止めどなく攻めてくる敵をキミは何機撃ち落とせるか!?

関ヶ原 (2人専用)

PC-8801(mkII)
FM-7(NEW7)
X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥3,800

徳川家康率いる東軍13部隊と石田三成率いる西軍14部隊の戦いを忠実にリアル再現。

マジンガーZ

PC-8801(mkII), FM-7(NEW7) TAPE ¥4,800

©ダイナミック企画 東映動画

アシュラ男爵あやつる神出鬼没の機械獣。世界平和のため、マジンガーZ、光子力研究所を死守せよ!

・戦略連合艦隊・

2人専用

空中戦→空海戦→海戦と手に汗にぎる戦闘展開。知脳とテクニックのリアルタイム・シミュレーション。

PC-8801(mkII), PC-6001mkII, FM-7(NEW7), X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥3,800

MSX専用ソフト

- 機動戦士ガンダム ©㈱創通エージェンシー・㈱日本サンライズ
- ウルトラマン ©円谷プロ
- ゴジラv.s.3大怪獣 ©東宝・東宝映画
- 銀河漂流バイファム ©毎日放送・㈱日本サンライズ

ROM ¥4,800
MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

BANDAI
株式会社バンダイ
マミートE/L事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111



瞬間画面表示 第1弾 電子冒険小説！

「デーモンズ・リング」のめくるめく「速さ」には、いたく感激ものである(中略)ニッポンの技術は、すごいと感嘆するやらで、しばらくはゲームの進行はそっちのけで、キタ「よお」、ヒガシ「おおお」、ミナミ「あお」、ニシ「うあお」と酔いしれていた。　遊撃手('59 10月号)

PC-8801/mkⅡ/SR PC-9801F/U(2DD) PC-9801(2D) FM-7/NEW7/77	★3.5"ディスク版 ★5"ディスク版 各ディスク2枚組 (2DDは1枚組) ¥8,700

● PC-8801、PC-9801(2D)用のみ2ドライブ必要。
● 他は1ドライブで使用できます。



リアルタイム・ロールプレイングゲーム！

得意の日本ファルコム的シナリオをベースに、精通しているアップルのソフト、国内のソフトの美味しいところを加え、時間をかけじっくり煮込んだ自信作だ。
ログイン('59 11月号)

速いのひとことにつきるこのゲーム。プレイについ夢中してしまい、ボクと同様、朝を迎えちゃった人も多いんじゃないかな。
テクノポリス('60 5月号)

いやぁ、いろいろと考えさせてくれるソフトだ。これは奥が深い。小学生から大人たちまで、力いっぱい燃え上がらせてしまうところに、簡単そうで奥が深いというこのゲームの特色がある。
ログイン('60 5月号)

PC-8801mkⅡSR PC-8801/mkⅡ/SR FM-7/NEW7/77	★テープ版 ¥4,800 ★3.5"ディスク版/5"ディスク版 ¥7,200
X1	★テープ版2本組 ¥5,900 ★3"ディスク版/5"ディスク版 ¥7,200





新作㊙情報

XANADU

ザナドゥ ㊙

新作ソフト開発企画書

テーマ: 何をすれば、一つの新しいジャンルから、文化と呼べる様なものを、作り得るか?

- ○魔法……40～50種類 ― 同時に何種類も使える
- ○グッズ……80～100種類
  - ●武器……16
  - ●魔法の巻き物……16
  - ●ヨロイ……16 ― プレイヤーが成長とともに視覚的に変化する
  - ●シールド……16
  - ●アイテム(絵の種類)……39
- ○キャラクター……80～150種類
- ○キャラクター数……500～1000
- ○MAP……40,000エリア以上 ― 瞬間画面表示によるフルグラフィック(フルドット絵)
- ○建造物総数……40～64
- ○建造物内の部屋数……1,024
- ○店舗数……80～100 ― ※「アステカ」パッケージ作者による下絵使用
- ○パラメーター数(プレイヤー)……300
- ○パラメーター数(モンスター)……52×4
  - ※モンスターも魔法を使う。
- ○ディスク……2～3枚組
- ○プログラム領域……100～120KB
- ○データ領域……600～800KB

Dragon Slayer II ← ロゴ ドラゴンスレイヤーII!!

瞬間画面表示電子冒険小説!

"デーモンズ・リング"のDOSをバージョン・アップして、さらに速く、美しく、おもしろくなった日本ファルコムの新作アドベンチャー。

X-1turbo(turbo専用)	★3.5"ディスク版
PC-8801/mkII/SR	★5"ディスク版
PC-9801F/m/U	¥7,200
FM-7/NEW7/77	

国産アドベンチャーゲームに使われているDOSのなかでは、日本ファルコムのものが群を抜いていると、僕は評価しています。「DOSを制する者はゲームを制す」と、昔の人は言いました。アドベンチャー部分における日本ファルコムの優勢はしばらく続くでしょう。

ログイン('60 5月号)

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル TEL.0425(27)4121(代)

SST

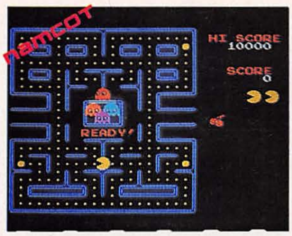
通信販売 送料各300円

※通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で当社ベーマガ係宛までお申し込み下さい

スタッフ募集: 当社ゲームデザインのスタッフとして働きたい方。プログラマー他(正社員・アルバイト)

MSX GAME SERIES

パックマン





迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

定価4,500円

ラリーX

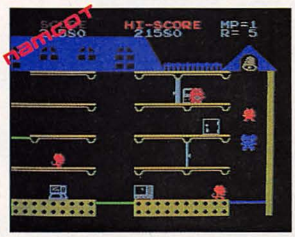


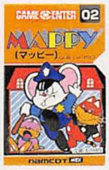


迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

定価4,500円

マッピー

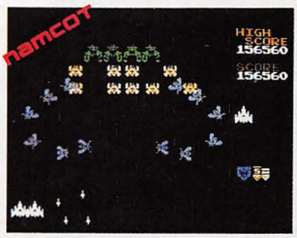




正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

定価4,500円

ギャラガ

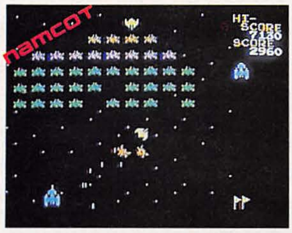




相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

定価4,500円

ギャラクシアン

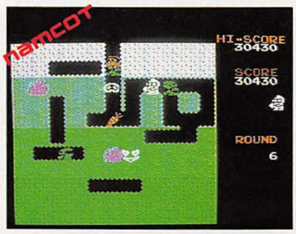




宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

定価4,500円

ディグダグ

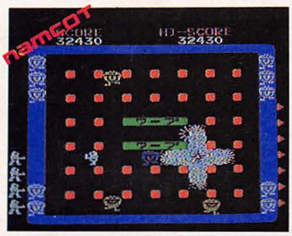




地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

定価4,500円

ワープ&ワープ

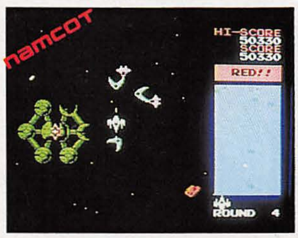




おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームシステムがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつけろ。

定価4,500円

ボスコニアン





360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

定価4,500円

キング&バルーン





風船部隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU!"

定価4,500円

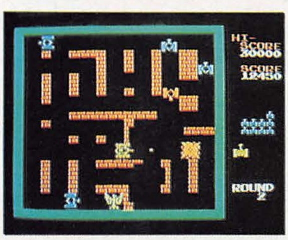
エクセリオン



「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ　定価4,500円

タンクバタリアン



不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

定価4,500円

MINI GOLF



ストローク・プレイ、マッチプレイもでき、2倍楽しめる内容になっています。コース構成も本格的。バンカー、フェアウエイ、ラフ、ティーグラウンド、OB区域、芝目、ウォーターハザード、立木、風など、本物のゴルフプレイそのままの設定です。

定価4,500円

お求めは巻末に掲載の全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部｜〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630



THE TOWER OF DRUAGA

最新発売

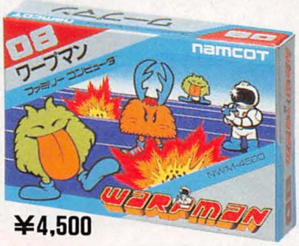
WARPMAN



¥4,900

07 ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲーム。今までにない不思議なおもしろさ。



¥4,500

08 ワープマン

スペースワールドとメイズワールド。ワープロードで結ばれた2つの世界をまたにかけて繰り広げられる、ワープマンと異次元ベムのおかしな戦い。パワーアップしたワープマンで、さあ、ワープ＆ファイト。

ファミリー コンピュータ™用カセット好評発売中。

01 ギャラクシアン　02 パックマン　03 ゼビウス
04 マッピー　05 ギャラガ　06 ディグダグ

ナムコット・サマーカップ '85

実施期間/7月1日～8月31日（当日消印有効）高得点を出した人には、素敵な賞品をプレゼント。詳細はナムコットの販売店にてお尋ねください。

お求めは電波新聞社（本社、各支局）ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料 1 本200円、 2 本300円、 3 本400円、5本以上送料サービス。 尚販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。　ファミリー コンピュータTMは、任天堂の商標です。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

DEMPAマイコンソフトテクニカルシリーズ Vol.3

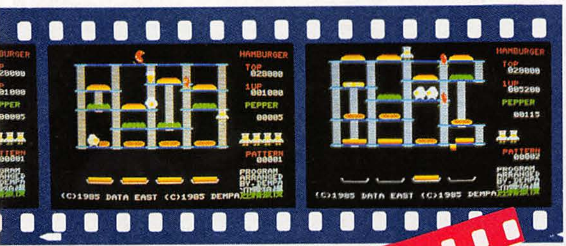
キミはチャンピオンになったか?

必殺 ハンバーガー全13面大解析
緊急発売グロブダーの巻

ハンバーガー
BurgerTime

あなたは、バーガー・ショップのチーフ「Mr. Peter Pepper」です。巧妙に設定された迷路の中、妨害するホットドッグやピクルス、目玉焼軍団をやっつけながら、パンやハンバーグを落としてハンバーガーを完成させよう。

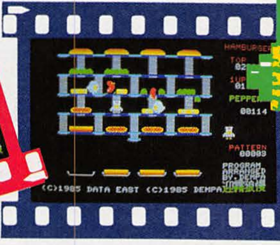
大ヒットしたあの「ハンバーガー」が、MZ-1500、X１に移植されて再登場！ビデオ・ゲームのおもしろさに、オリジナルのアイディアも加えられて、さらにパワーアップ。隠された多くのテクニックと良く練られたゲーム展開に夢中になることまちがいなしのユーザー必携ソフトです。

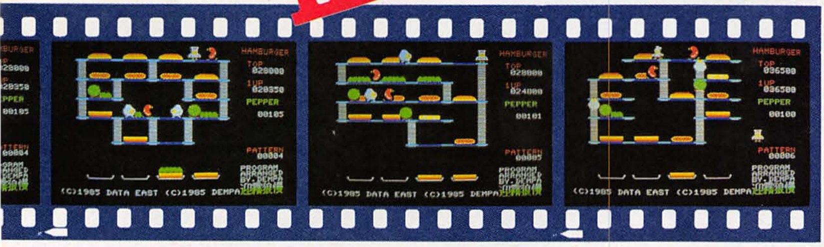


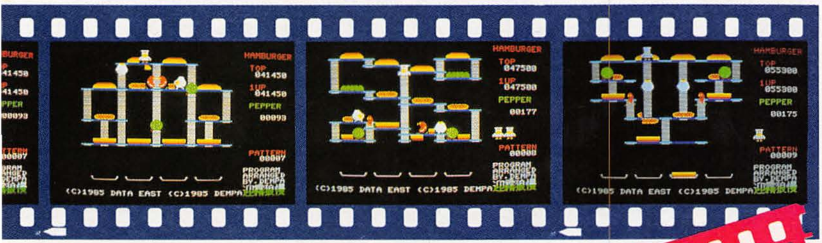
今月は全13面を公開するのだッ!

おまけ出ましたボーナス・ステージ







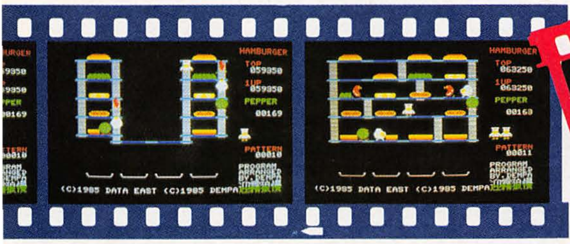


遠くの敵はバーガーつぶし

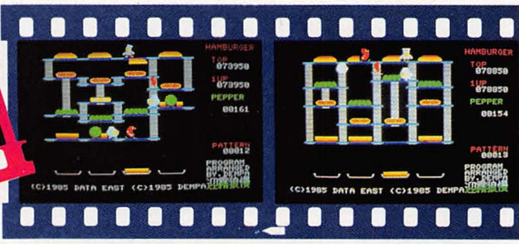
「ミスターピーターペッパー」が材料の上を歩くと、その材料は下へ落ちていきます。これで敵をつぶすと得点となります。もし、敵をつぶせなくても材料を落としていくのでラウンドクリアが近くなり、なかなか便利なテクニックです。

敵に追われたら、さそいこみ落とし

敵が乗っかっている材料を落とすと、敵をやっつけられる上に高得点がもらえます。やり方は少しもむずかしくありません。材料が落ちる寸前で止まって待ち、敵がその上に乗ったら落としてしまいましょう。しかも、材料が敵の重みで何段も連続して落ちてくれるのでハンバーガーも早く完成します。ラッキー♡









マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

近日発売

グロブダー GROBDA

ストーリー

西暦20XX年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、人間をマシーンのコントロールから開放した。しかし、操作する楽しみは、やがて趣味から競技へと変化していった。その競技は、コロシアムの戦闘競技"バトリング"である。4種のロボット・マシーンと競技用マシーンを公認し、障害物、マシーンの配置を規定、競技を取りしきっている。競技者は『グロブダー』を操つり"バトリング"を行うのだ。超戦略的シューティングゲーム早くもPC-6001mkII/SR用で登場

コショーの使い方がキメ手

コショーは敵を足どめできる唯一の武器です。前で説明した「さそいこみ落とし」でも、コショーでなるべく多くの敵を足どめして落とせば得点をかせぐことだってできるのです。コショーを使える回数が決まっているし、後半になるとコショーなしではクリアできなくなるので、なるべくムダ使いはさけましょう。

すばやい判断がパーフェクトをとるカギ

4、7、10…面のボーナス・ステージでは空から落っこちてくるハンバーガーを20個全部受けとると5,000点のパーフェクトボーナスが加算され10,000点のボーナス点がもらえちゃう。でも、そのまま走って受けとるか、画面の裏を通って受けとるか。微妙な距離の判断がパーフェクトをとるカギになります。

画面パターンは全部で12。13面になるとパターン1の設定に戻りますが、敵キャラクターの追いかけが恐しく速くなります。13面がクリアできるようになるにはかなり特訓しないとダメです。少なくとも12面までにできるだけコショーをたくわえよう。

ロボット・マシーンの性能を知れ

ロボット・マシーンは、「エナミータンク」、「ハイパータンク(オレンジとイエロー)」、「フロッサー(グリーンとブラウン)」、「フォートレス」の4種類います。それぞれの攻略方法は全然違うのです。たとえば、「イエロー・ハイパータンク」はハイスピードザッパーと強力なシールド効果を装備しているため連続してキャノン砲を撃ちこまないと爆破できません。そこで「ハイパータンク」のシールド効果は復活しないという点に目をつけます。まず、障害物に隠れながら「ハイパータンク」を撃ち、シールドを使わせます。次に敵に撃たれないところでエネルギーを回復させ、再び「ハイパータンク」を撃つ。これをくり返すことにより、手間はかかりますが、確実に破壊することができます。



誘爆を上手に使え

ロボット・マシーンを破壊すると、その周辺に爆風がひろがります。これに触れるとシールドを使ってしまいます(シールド効果がないと爆発します)。しかし、爆風を上手に使うことにより、ロボット・マシーンを自動的にやっつけることもできるのです。たくさんの敵をいっぺんにやっつけられるうえに高得点!これはもう、やるっきゃない。爆風で「ハイパータンク」のシールド効果を弱めさせるのも良い方法です。

各面の必勝パターンを作れ

最初の方のバトリングならともかく、バトリングが進んでくると、作戦なしではクリアできなくなってきます。そこで、各ロボット・マシーンや障害物の配置から考え出したオリジナルのパターンが必要となってくるのです。さあ、君だけのパターンを使って仲間に差をつけよう。



フォートレスは無理をしてやっつけるな。

「フォートレス」はハイパー・ザッパー・デストロイヤー(追尾式ハイパー・ザッパー)を装備しているうえに右下の回転部分へ連続してキャノン砲を撃ちこまないと破壊できません。点数は5000pts.と高いですが、これをやっつけなくても次のバトリングへ進めるので無理にやっつけようとしない方がいいでしょう。

また、PC-6001mkII/SR(PC-6601/SR)用のパソコン版「グロブダー」には1プレイヤーのほかに、友だちとバトリングできる2プレイゲームが楽しめます。さらにエディットモード(コンストラクション機能)もついており、オリジナルなバトリングフィールドを設定することもできます。自分で作った戦場でいろいろな戦略パターンを見つけだしてください。

ハンバーガー

X1シリーズ(テープ)3,800円 X1ターボ/Fモデル20(5"FD)6,000円 MZ-1500(QD)4,300円

グロブダー

PC-6001mkII/SR(テープ) 3,800円 PC-6601/SR(3.5"FD)6,000円

謎の伝説、デモー

フェアリスの戦士アレスよ、クリス王女を魔の手から救え。

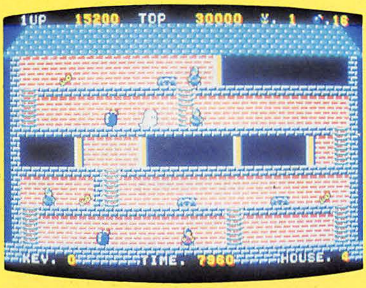
平和な国「フェアリス」を悪魔「シャルド」が襲い、フェアリスの王女「クリス」を連れ去りました。あなたはフェアリス国最後の戦士「アレス」。シャルドに囚らわれたクリス王女を助け出さなければなりません。クリス王女はシャルドの支配地「モンスター・タウン」の30番目の館に閉じこめられています。さあ、キミは30番目の館までたどり着き、クリス王女を悪魔の手から救い出すことができるか。

『ある国に悪魔が来たりて暗黒と化す。最後の勇者、身を朱を染め、神の力、堅き身、鋭き力、美しき輝きを得て、これを炎とし、闇を打ち払う』このフェアリス国に伝わる古文書を読んだアレスは最後の戦士として立ちあがり、ひとりモンスター・タウンの第１の館に乗りこんだ。

このゲームは、基本的には館の中に落ちている小さなカギを取り、暗い部屋を開け、さらに大きなカギを取って出口の扉を開けることです。しかし、館の中にはこれを阻む多くのモンスターが潜んでいます。まず、第１の敵は毒グモ「タランチュラ」。このモンスターが吹きつける糸を受けるとアレスはやられてしまいます。でも、この毒糸はアレスの正面でなら受けることができるので、すばやくタランチュラに近づき、唯一の武器である「ファイヤーボール」を投げつけて倒そう。そのためにもファイヤーボールはできるだけたくさん蓄えておいてください。



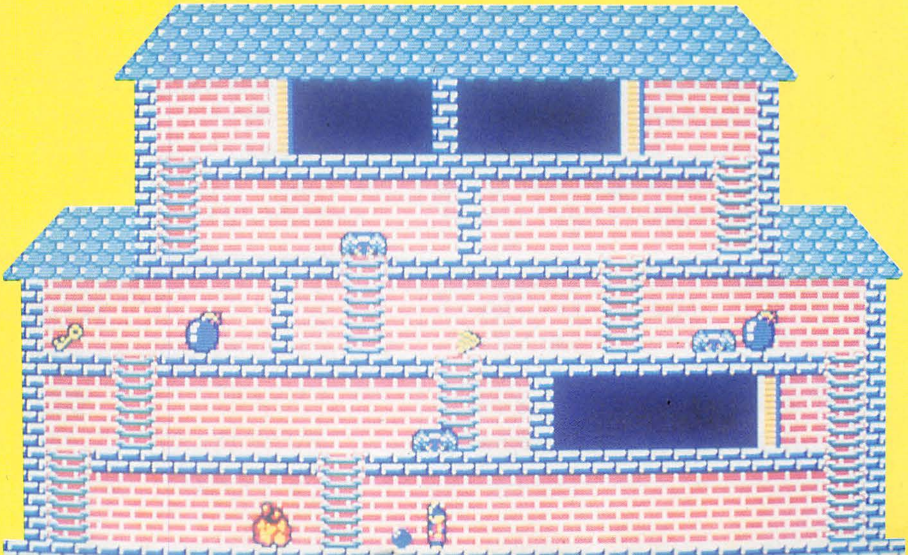
また、１面では第１の宝物「バイブル」が隠されています。このバイブルを取ると各面で、１回だけ敵の攻撃を受けてもやられなくなります。さあ、どうやってバイブルを出現させるのか？あらゆる可能な行動をとってみてください。



そして、もう一つの敵モンスター「カッパー」（河童）が扉の向こうにいる。このモンスターはダークウォリアのように攻撃はしてきませんが、しつように追いかけて体当たりをしてくるうえに、困ったことにファイヤーボールで倒すことができない！さあ、キミはどうやってこのピンチを切りぬけるか。そして3番目の館、４番目の館では第3、第４の敵モンスター「ウォリア」（サムライ）「ゴースト」（お化け）の出現。ウ







マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田１丁目11番15号
電話(03)445-6111

ンクリスタル。

ォリアはタランチュラと同じくファイヤーボールで倒せますが、機敏な動きで追ってくるのでファイヤーボールのタイミングが大切です。ゴーストはこの段階では、まだ倒すことができません。でも、決った階を左右に往復するだけなので、あとを追いかけて、はしごに登ってやりすごす方法でかわそう。このゴーストもあとの館で、ある宝物をとるとファイヤーボールで倒せるようになります。さあ、またここで一つ謎がふえた。



いよいよ「ダークウォリア」の襲撃。シャルドの魔力によって産みだされたモンスターの中でも最強のランクに入ります。すばやい動きで突進してくるほか、遠くからでも手裏剣を投げてきます。館によっては、このダークウォリアが２匹、３匹と潜んでおり、はさみ打ちを仕かけてくることもあります。相手をうまく誘導し、手裏剣を投げてくる前に至近距離からファイヤーボールを投げつけよう。ここで第１の館で取ったバイブルが活きてくる。ファイヤーボールを投げる前に手裏剣を１回だけ受けてもやられませんから、その間にファイヤーボールを投げつけるのがコツです。



あっ、奥のカベに十字架が…。第１の館のバイブルをはじめ、ある館ごとにいろいろの宝物が隠されています。この十字架もきっと何かに役立つはずです。見つけた宝物はまず取ってみましょう。宝物を身につけることによってアレスはどんどん強くなっていくはずです。

しかし、宝箱やクリスタルロッドの中には取ってしまうと、それまでに取った宝物の効力をすべてなくしてしまうものも含まれています。でも、その見わけ方は何もありませんので、まず取ってみて、失敗したらまた初めからトライするチャレンジ精神が必要です。ガンバッテください。

そして、いよいよ30番目の館。館の最上階の部屋にクリス王女が囚われています。

最初は一匹のモンスターもいませんが、部屋を開ける方法がありません。館の中をうろうろしていると３つのクリスタルが順番に出現。でも、待て！クリスタルを取る順番をまちがえると、シャルドは姿を消したまま激しい攻撃を仕かけてきます。正しい順番でクリスタルを取ってから、いざ真向からの勝負！持っているファイヤーボールを目いっぱい使って敢然と立ち向ってください。シャルドを倒して最上階にたどり着いあなたは、最強の勇者としてクリス王女から最高の祝福を受けられるでしょう。



MOVING ADVENTURE

デーモン・クリスタル

The Demon Crystal

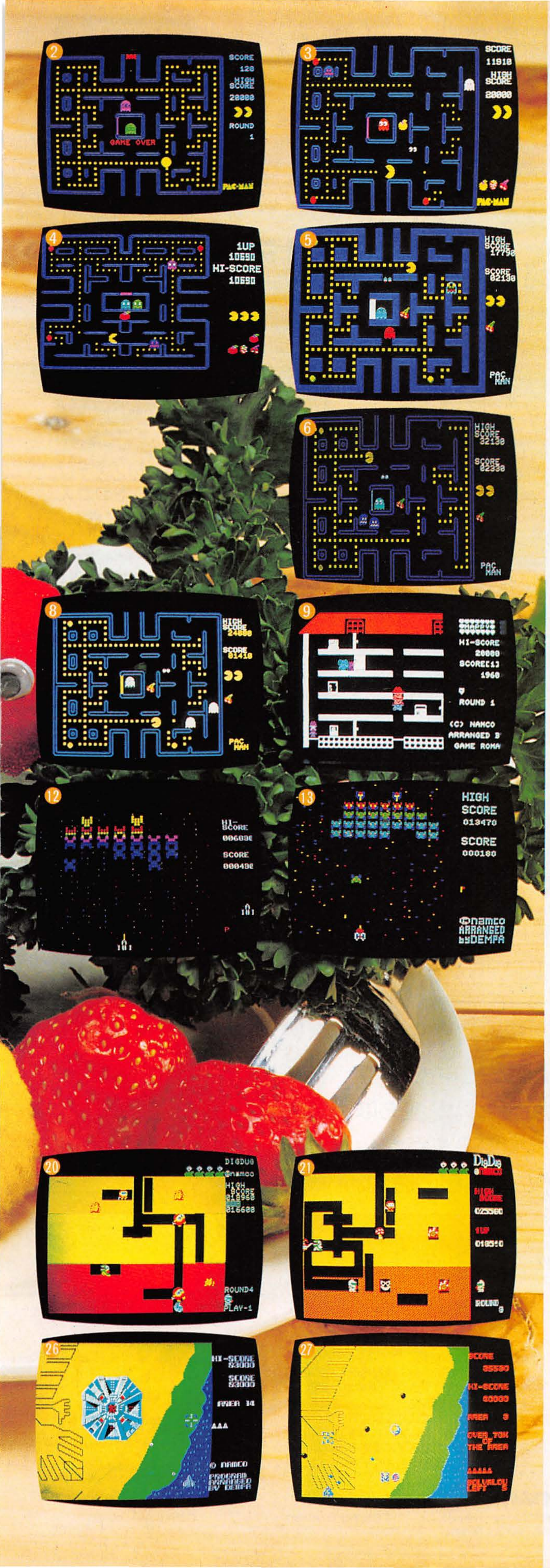
PC-8801mkII・mkIISR 専用版 8月下旬発売予定

X1シリーズ（テープ版）……… 4,000円　X1turbo/Fモデル20（5″FD版）… 6,200円　MZ-1500（QD）……… 4,500円

さすがのナムコ

遊気凜凜





マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号

電話(03)445-6111

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。

ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームを

パソコンバージョンでお届けします。

どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。

心ゆくまでお楽しみください。PRESENTED by DEMPA



DISK VERSION 新発売

フロッピーディスク版

パックマン・マッピー・ギャラクシアン・ラリーX
ディグダグ・タイニーゼビウスmkII・ゼビウス

パックマン

❶FM-7テープ……………定価3,500円
FM-77 3.5インチ…………定価5,800円
❷MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ…………定価3,000円
❸MZ-1500(QD)…………定価4,300円
❹PC-6001mkII/PC-6601
テープ……………………定価3,000円
❺PC-8001mkIIテープ…定価3,500円
PC-8001mkIISRテープ…定価3,500円
❻PC-8801/mkII/mkIISR
テープ……………………定価3,500円
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……………………定価5,800円
PC8801mkIISRテープ定価3,500円
PC-8801mkIISR
5インチ……………………定価5,800円
❼X-1/C/CS/CK テープ…定価3,500円
X-1D 3インチ……………定価5,800円
X-1turbo (200ラインモード)
5インチ……………………定価5,800円
❽MZ-2000/MZ-2200
テープ……………………定価3,500円

マッピー

❾MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ…………定価3,000円
❿MZ-1500(QD)…………定価4,300円
⓫X-1/C/CS/CK テープ…定価3,500円
X-1D 3インチ……………定価5,800円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……………………定価5,800円

ギャラクシアン

⓬MZ-700/1200(48K)
テープ……………………定価3,000円
⓭PC-6001mkII テープ…定価3,000円
⓮PC-8001mkII テープ…定価3,500円
⓯PC-8801/mkII/mkIISR
テープ……………………定価3,500円
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……………………定価5,800円
⓰X-1/C/CS/CK
テープ……………………定価3,500円
X-1D 3インチ……………定価5,800円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……………………定価5,800円
FM-7 テープ……………定価3,500円
FM-77 3.5インチ…………定価5,800円

ディグダグ

⓱MZ-1500(QD)…………定価4,300円
⓲PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
テープ……………………定価3,000円
⓳PC-8801/mkII テープ‥定価3,500円
PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
⓴X-1/C/CS/CK テープ‥定価3,500円
X-1D 3インチ……………定価5,800円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……………………定価5,800円
㉑FM-7 テープ……………定価3,500円
FM-77 3.5インチ…………定価5,800円
PC-6001mkII/SR テープ‥定価3,500円
PC-6601/SR 3.5インチ…定価5,800円

ラリーX

㉒FM-7/NEW7 テープ…定価3,500円
FM-77 3.5インチ…………定価5,800円
㉓MZ-1500(QD)…………定価4,300円
●X-1/C/CS/CKテープ…定価3,800円

X-1turbo(200ラインモード) 5インチ
……………………定価6,000円

タイニーゼビウス

㉔PC-6001/mkII/6601
テープ……………………定価3,500円

タイニーゼビウスmkII

㉕PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……………………定価3,500円
PC-6601/SR
3.5インチ…………………定価5,800円

ゼビウス

㉖X-1/C/CS/CK テープ
ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
X-1D 3インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
X-1turdo (200ラインモード) 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
㉗FM-NEW7/FM-7 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
FM-77 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円

ギャラガ

●PC-9801/E/F/m
5インチ……………………定価各6,800円
●MZ-1500(QD)…………定価4,500円
●FM-7 テープ……………定価3,800円
FM-77 3.5インチ…………定価6,000円

namcoオリジナル・ゲーム・シリーズ

MSX

ワタシのハート

熱い時間は眠らない。



夏の夕涼み…なんだかウキウキするけれど、気のせいかな。勉強もはかどるし、ゆっくり気分もうれしいし。フリータイムで僕らの時間。

NEW

コナミ・ハイパーラリー



今、世界各地13の美しいステージが、君のスーパーマシンをむかえてくれる。ステアリングをにぎれ。

NEW

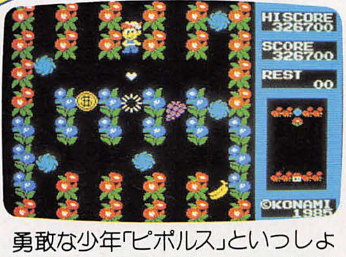
ロードファイター



景色が縦スクロールで流れてく。猛スピードでマシンが突き進む。かなり反射神経が刺激されるね。

好評発売中

ピポルス



勇敢な少年「ピポルス」といっしょにメルヘンアドベンチャーしてしまう不思議のゲームなのです。

コナミの MSX 対応ソフト 各¥4,800

■おいでよ！こども博'85
（会場）多摩テック・コナミコーナー
（期間）7月25日〜8月30日

通信販売ができます

●現金書留での御注文
住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品価格をお送り下さい。（送料サービス）
●銀行振込での御注文
〈振込先〉コナミ株式会社・協和銀行市ヶ谷支店・普通249736　振込後、ハガキで住所・氏名・電話番号・商品名をご連絡下さい。
※なるべく現金書留で御注文下さい。

Konami SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル4F

Konami
CHICAGO (U.S.A) TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL 069-5076168 FAX 069-5076160
TOKYO (Japan) TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL 06-380-1331 FAX 06-380-1360

VIDEO GAME

世界初のゲーム。ハング・オン

HANG-ON

BY SEGA　　Written by 爆走TOC　　取材協力:「mr.Bike」編集部

僕は深く息を吸うと，赤いボディのマシンにまたがった。まっ白に雪をかぶったアルプスの山々を目指し，そしてネオンのチカチカする都会の夜景をバックに僕のバイクは走る。

突然のコーナリング。車体をかたむけろ!! ハング・オンだ!! バイクは，コーナーの一番深い切り返し点をめがけて，ものすごい勢いで疾走していった。

バイクの持つスリルと迫力を，体で感じることのできるセガのニュー・ゲーム「ハング・オン」。これは，今までにないジャンルの，オートバイ・シミュレーションだ。



《写真1》カッコイイ!! これがハング・オン・スタイル

全国の読者のみなさんが,「ハング・オン」にチャレンジするとき，できればカッコよくプレイしてもらいたい……そんな思いで今回の取材は，オートバイ雑誌のNo.1「mr. Bike(ミスター・バイク)」編集部と共同で行ないました。

ライディング・フォーム指導は，バイクのテスト・ライダーをなさっている伊勢光さんです。

実車とようすがちがうので，はじめは，なかなかうまくいかなかったようですが，ライディング・フォームはバッチリ。写真を参考に，人に見せられるスタイルで「ハング・オン」を楽しんでください。

これはゲームを超えたゲームだ

確かにテーブル・ゲームの興奮とはちがいます。もちろん，これまでのレーシング・ゲームのスリル感も比較になりません。バイクのリアル体験とレーシング・ゲームがドッキングした「ハング・オン」。今までにない全く新しいジャンルのオートバイ・シミュレーション・ゲーム，世界ではじめての登場です。

今までのゲームといえば，テーブル・タイプのジョイスティックやコクピット・タイプのハンドルなどの操作部が一般的でしたが，今回セガから発売された「ハング・オン」は，それらの概念を根本からくつがえしたものなのです。

プレイヤーは設置されているオートバイにまたがってゲームをプレイします。しかも，単にハンドルを左右に動かしてオートバイを操作するのではなく，実際に体重移動をしてライバルのオートバイをかわしたり，コーナーを上手にクリアしていくのです。モーター・サイクルの走行テクニックを駆使することによるレースの興奮，二輪車のみに得られる体とモーター・サイクルとの一体感。この「ハング・オン」は，ゲームでそれを再現してしまいました。

ハング・オンって何?

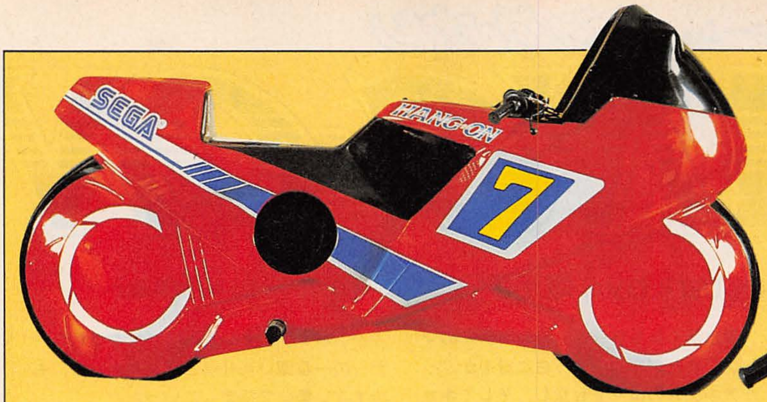
このゲームのネーミングにもなった「ハング・オン」というのは，レーシング・ライダーが実際にレースで使う走行テクニックのひとつです。猛スピードで走るオートバイがヘアピンカーブを抜けるときに，ライダーは，重心をずらしてオートバイを大きく傾けます(写真1)。この高度なコーナリング・テクニックをハング・オンと呼びます。できるだけスピードを落とさずにコーナーをクリアできるかが，レースと同様にこのゲームでも重要になってきます。

遊びかた

プレイヤーは設置されたオートバイにまたがってプレイします(写真3)。ハンドルの右側のアクセル・グリップ（にぎるところ）を手前にひねるとスピードがアップ，もとにもどすとスピードがダウンします。また，右側にしかついていませんが，ブレ

《写真2》8台のマシンが一勢にスタートしてレースが始まる







ーキ・レバーをにぎるとブレーキがかかります(写真4)。

ゲームがはじまってオートバイが走り出すと，やがてカーブが見えてきます。ここでは，画面に見えているカーブに合わせてオートバイを操作してください。カーブと同じ向きにプレイヤーの体重を移動させて

⬆《写真3》レース仕様の美しいマシン
➡《写真4》コックピットのようす

オートバイを左(写真5)または右に倒すようにします。この状態でコーナーをクリアするのがハング・オンです。

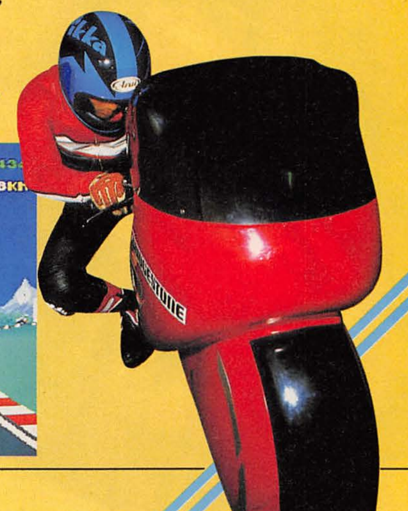
「ハング・オン」には，アルプス，グランドキャニオン，都会の夜，シーサイド，サーキットと，五つのステージが用意されています。どのコースの風景も非常に美しく，ゲームをプレイしていることを忘れて見とれてしまうほどです(写真7)。ステージ・クリアするごとにチェック・ポイントがあります。そこを通過するとタイムが加算されてつぎのステージへと移りますが，タイムが0になってしまうとゲーム・オーバーです。





《写真5》左カーブ時のハング・オン・フォーム





《写真6》右カーブ時のハング・オン・フォーム

「ハング・オン」の特徴は？











《写真7》「ハング・オン」の全コース――左からアルプス，グランドキャニオン，都会の夜，シーサイド，サーキット

★走行テクが使える

実際のレースの走行テクニック（ハング・オンやスローイン・ファースト・アウト，アウト・イン・アウトなど）を使用してゲームをプレイすることにより，本当にレースをしているようなスリルを味わうことができます。

★CPU 3機を持つハード！

マイクロプロセッサ(CPU)は，16ビット2個と8ビットを1個使用しています。これは今までのビデオゲームの中で最高のハードです。このため高速の画面やとても美しいゲーム画像が実現しました。とにかく画面を見てください。

★サウンドもステレオ！

ステレオ・サウンドで4スピーカーを搭載しています。これにより，リアルなエキゾースト・サウンド（排気音）や追い越しのときの効果音も十分な追力で楽しめます。

ハイスコアのためのアドバイス

「ハング・オン」のハードは乗る人の体重によって多少，操作性に差がでてきます。ハードを製作した人が自分の体重に合わせているためです。ズバリ書いてしまうと「60kg」がベストだそうです。

ゲームをプレイしているときに床に足をつきながらオートバイ操作をしている人がけっこういるようですが，これはやめたほうがよいでしょう。とにかくスコアに差がでてきます。



《写真9》コーナーを上手にクリアするには，ハング・オンだけではダメ。ブレーキングのタイミングを体得する必要がある。ライバル車のブレーキ・ランプを見ていれば，そのタイミングがすぐにわかるゾ



《写真8》コーナーの外側から入り，インをかすめてコーナーの出口で再びアウトへ，「アウト・イン・アウト」の場面。ライバルのオートバイを外側からブッちぎる。覚えておきたいテクニックの一つ！







《写真10》各コースに共通していえるのは，コーナーではなるべくインを狙ったほうがよいということ。でも，インに出すぎると障害物にぶつかったりすることも…。慣れるまでコースの真ん中を走ったほうがいいかもしれない

《写真11》前方を走るライバルのオートバイに激突してしまった！ あわてず立ち直るのを待つ!!

お互いにコースをゆずらないと，こんなことにも。この場面は，ライバルのオートバイがスピンしたところ。なお，ライバルを倒しても得点になりません

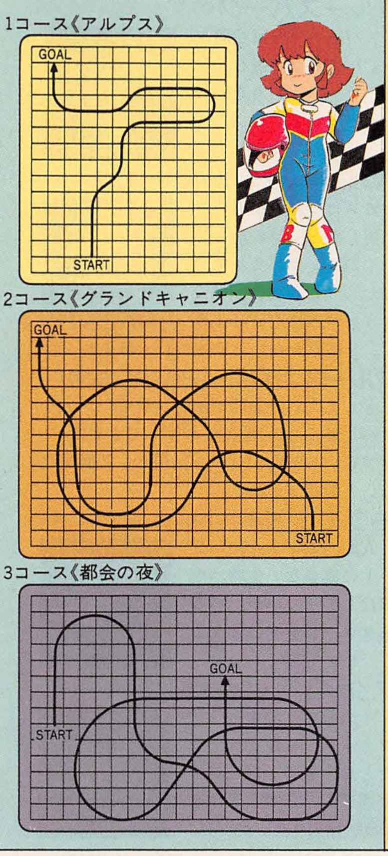


➡《写真12》岩にぶつかったクラッシュ・シーン。一しゅんで終わってしまうのが惜しいほどコリにコッた場面。3CPUならではの表現力だ！





★コース・マップ★





《写真13》ん！ こんなところにオートバイが!! このほかにも，いろいろなオマケつき。君はいくつ発見できるかな？



《写真14》ゲーム・オーバー。自分のラップ・タイムやレコードのほかに，どこまで走れたかが表示される。コース・レコードを目ざしてガンバロウ！

VIDEO GAME

バラデューク

©㈱ナムコ
written by
EXCHANGER

ナムコから新作「バラデューク」が出ました。オドロオドロしい迷路の中を，つきすすむ無表情なファイター。思わず,「ヒェーッ,きもちわるい」といってしまうモンスターたち。活気や人間味がなく，なぜファイターはもくもくと戦うのか!?



◀パケットはともだちだったのだ

STORY

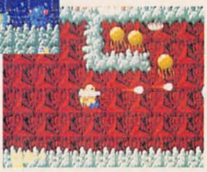


▲ひたすら戦うファイター

ゲームのはじめにも"I'm your friend"といっているように，パケットはファイターと異星人ではあるが同盟関係にありました。ところが，平和にのんびりと暮していたパケットのところへ，不気味な異星人「オクティ」がせめこんできたのです。戦いをきらい平和を愛していたパケットは，オクティにあっという間に侵略されてしまいます。さらにオクティは，地下要塞BARADUKE（バラデューク）を建設して勢力を広め，パケットをとらえてしまいました。ファイターは，パケットを救出すべくBARADUKEに潜入したのです。



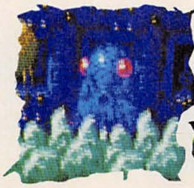
◀せまりくる不気味なキャラクターたち



▶波動銃をドカドカ撃ちまくる。撃つと反動でうしろへ戻されてしまうよ

不気味なキャラクター紹介

オクティ



◀数の多いオクティ。弾はださない。



▶横向きオクティ。目の方向をファイターが通ると，見つけて弾をはいてくる



◀まばたきしたと思うと，三つ弾を出してくる。これにファイターが直撃し，3発同時にあたると死んでしまうというひどい敵

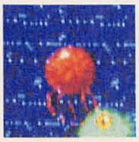
※このほかに，ステージ2からは甲羅を背おったオクティや，伸び縮みするオクティも出現します。

ブラヌラ



オクティが従えているモンスターで，フラフラと風せんのように近づいてきます。

スキブラ



オクティが従えているモンスター。ブラヌラとは色違いの兄弟(?)で弾を出してきます。

ポリケーター



天井にはりついている昆虫。下にファイターがやってくると，落ちてきます。時間がたつと増殖します。

リープバガン



バガンのタマゴと言われているタマゴ型モンスター。トリッキーな動きで，ファイターに迫ってきます。

テレポ

オクティ族のサイコオネシス融合弾。フロアをこえてとんできて，ファイターを攻撃し消滅します。

エフィラ



天井にくっついていてファイターが近づくと弾をはく。オクティへの進化途上の生物です。

ブルースパーク



スパート（一定時間たつと）すると出現し，ファイターのまわりを回って追ってきます。

バガン

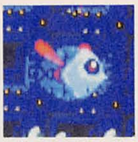


カプセルから出現。出現したと同時に落ちていくので，カプセルを開けたらつねに上によけるようにすればだいじょうぶ。2回撃たないとやっつけられません。

ブルースナイパー（2面以降で出現）

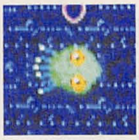
とらえられた人間が洗脳されて，ファイターを襲うもの。波動銃を撃ってきます。フロアにいる時間が長いと出現し，2回撃たないと殺せません。

モラモラ



人間，オクティ，パケットに属さない生物。攻撃はしてこないが，当るとダメージを受けます。

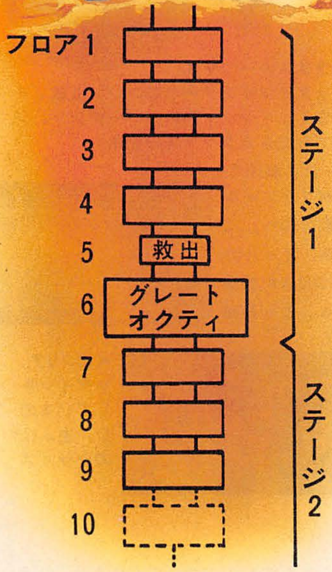
スクイド



イカのようなキャラでファイターに近寄ってきたと思うと弾を出してすぐ逃げる。スピードは速いが，体当りはしません。

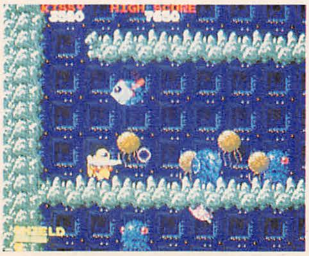
How To PLAY





ゲーム進行

ファイターを6方向レバーとファイヤーボタンで操作して，各フロアにいるオクティを全滅させると，下へおりていきます。フロアのオクティを全滅させると，下へおりるハッチが開いてつぎのフロアにいけます。



◀敵の弾は，よけるしかない

フロア6にはグレート・オクティというバケモノがいて，これは四つの目の部分を破壊しないとやっつけられません。弾をドカドカ撃ちながら右から追ってきて，時間もあまりありません。でも，それを見事やっつければ，ステージ2へと進めるのです。



◀ヒェーッ，グレートオクティはどんどん追ってくる。早く撃て!!

ファイターはシールドを二つしか持っていず，2回敵や弾に当るとやられてしまいます。



◀あーっ，あのむらさきのモンスターはパックマンなのか!?

カプセルを取ってみよう

モンスター「オクティ」に数発波動銃を撃ちこんでやっつけると，カプセルがあらわれます。あけると，中からパケットが出てきたり，ジュエルやパワー・アップ波動銃がとびだしたりします。中には，モンスターが出てきたりもしますから注意が必要です。



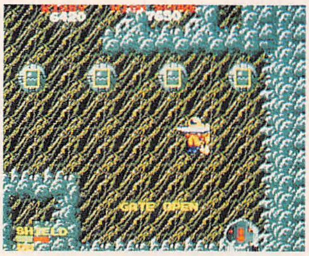
▲カプセル



▲ジュエル



▲パワーアップ波動砲



◀あっちもカプセルこっちもカプセル。ここは敵のいない救出フロアだ

ルーレットについて

パケットを救出すると，フロア・クリア時にルーレットをすることができます。うまくパケットに当てれば，1シールド・アップ。モンスターにあたれば，1シールド・ダウンします。パケットを助けた数が，そのルーレットにおけるパケットの数になるので，助ければ助けるほど有利です。



◀ルーレット。パケットをねらいうちしろ！

パケットも大活やくする

ゲーム中にパケットを助けておくと，グレート・オクティとの戦闘中にプレイヤーを助けてくれます。パケットがプレイヤーの頭の上で一回転して，オクティに向かって体当りすると，しばらくの間オクティが弾を出さないでいてくれるのです。



▲ゆうかんなパケット。ありがとう！

このゲームは，単純シューティング・ゲームといえますが，弾を撃ちまくるというより雨のように撃ってくる弾を必死になってよけなくてはなりません。また，キャラクターはいままでに例がないほど気味悪く仕上っていて独特のふん囲気がただよっているゲームです。きみはこのバラデュークの世界に，完全にのめりこめるかな？

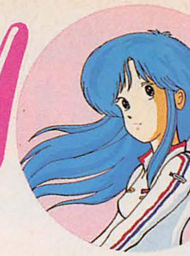
（BGMがないのがちょっとさびしいね）

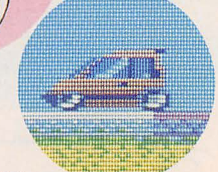
＊ハイスコア・ネーム書きこみのときに〝KISSY〟や〝TAKKY〟と書くと，文字が光ります。

VIDEO GAME

City CONNECTION
シティコネクション

by ジャレコ　written by　手塚一郎





▼クラリスカー…Ｖ８ 7リッターツインターボエンジン搭載，４ＷＤＳミッドシップのスーパーマシン。ジャンプもできるクラリスの愛車

STORY

カリフォルニア生まれのスピード狂少女クラリスが，世界中のハイウェイを走りまわって各国はもう大騒ぎ！

追いかけまくるパトカーも何のその，オイルをぶつけてスピンさせ，体当りではね飛ばしちゃう。12か国の美しい背景を舞台に，くり広げられるクラリスカーとパトカーのハチャメチャパニック・カー・チェイス!!

HOW TO PLAY

４方向レバー１本と，押しボタン二つでクラリスカーを操作します。ボタンの一つは，進行方向にオイル缶を発射します。これをパトカーに当てるとスピンさせることができます。もう一つのボタンはジャンプ・ボタンです。

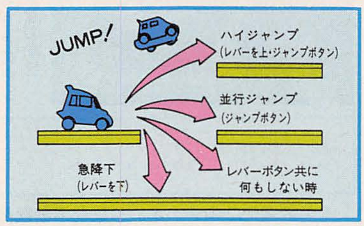
★おじゃまネコ・タケノコに注意

ときどき，出てくるネコに注意してください。このネコの出現パターンは，乱数ではありません。慣れてくれば，ある程度予測がつくものなのです。同じ面でねばっていたりすると，インケンにもクラリスカーを狙って（！）出現してきます。

それから，同じ高さのハイウェイに長い時間いると，地面からタケノコ（ゼビウスのソルみたいなもの）が生えてきます。タケノコとネコはやっつけることができないので，ジャンプなどでかわしてください。



◀風船出現！これを三つ取ると，別の国へワープできる。
前方のタケノコに注意して





▶ワープ！高速で地形がスクロールして別の国へ。このとき，オイルの数×1000点が加算されることをお忘れなく



◀面クリア。Ｖサインをしているのが，主人公のクラリス

㊙ 情報

★このゲームは，スコアと走行距離で競うことができますが，この走行距離がゲームの難易度と大きく関係しています。ハイウェイの構成（マップ）は16パターン用意されています。走行距離が4000kmに達していないとやさしいパターン・グループの中から，4000kmに達していると難しいグループの中から，ランダムにハイウェイの構成（マップ）が選ばれるようになっています。つまり，走行距離が少ないほど，ラウンド・クリアがしやすいのです。

さらに，4000kmを超えるようになると，パトカーが逆走し始めます。10,000kmでは，もうほとんどパニックです。

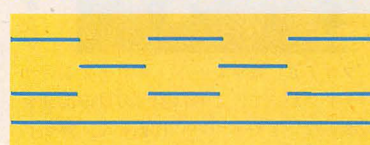
★このゲームは慣性があるので，方向転換しようとしてもスグにしてくれません。そういうときは，レバーを逆に入れたと同時にジャンプ・ボタンを押してみてください。慣性なしでＵターンすることができます。ネコやタケノコなどをかわすときに便利です。

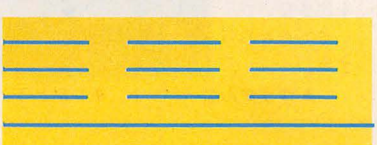
★Ｕターンをするときに，あるタイミングでオイル・ボタンを押すとオイルが一つしか減らないのに左右へ一発ずつオイルを発射することができます。数回やれば，自然にタイミングがつかめるでしょう。

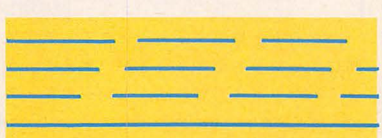
★クラリスカーは，方向転換すると少ししてウィリー（前輪が浮く）します。このウィリーが終了しないと，クラリスカーはジャンプできません。注意しましょう。

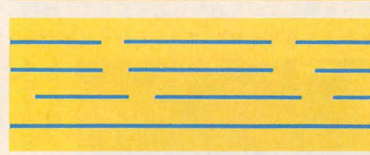
ここに書かれている16の地図が，シティコネクションのハイウェイ全パターン図です。左ページにあるのはやさしいパターン・グループで，右ページにあるのは難しいパターン・グループです。

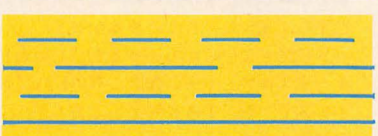
このゲームをうまくなるには，まずマップをおぼえることから始まるということを知っておいてください

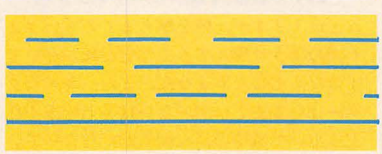


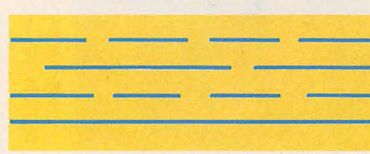




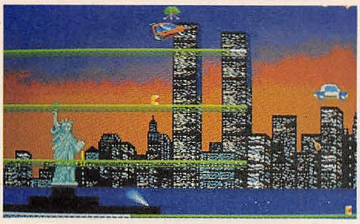




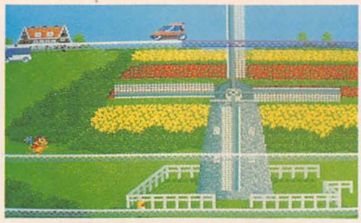




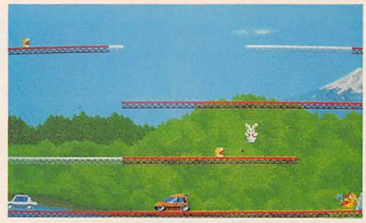
AROUND THE WORLD —各面紹介—



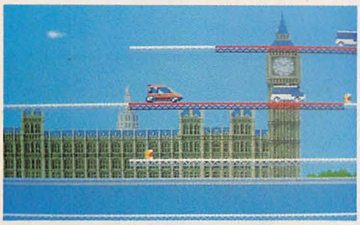
▲1面はアメリカ。画面の上方には「フォーメーションZ」にも登場したヘヴラムが！ 取るとクラリスカーが1台増える



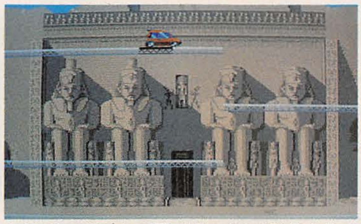
▲背景と車が重なって，よく見えないオランダです。腹が立つヤラれかたをしても，台をなぐったりしないで！



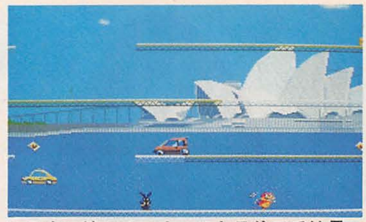
▲ついに日本の登場です。隠れキャラクターは「ウサギ」であるっ！



▲BGMは，全部チャイコフスキーのピアノ・コンチェルトのアレンジなのです



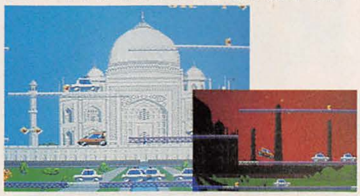
▲このエジプトの面では，99,000点も入るテクニックがあるらしい。誰か探して!!



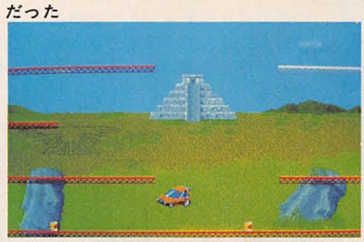
▲日本に続いて，オーストラリアでは黒いウサギが登場します。オイルを同時に2発……おっと，あぶない。口がすべるところだった



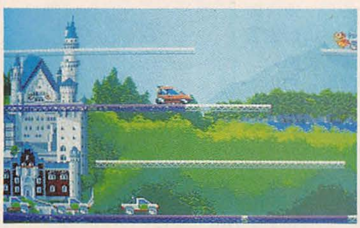
▲このゲームでは，各面に必ず一つ，隠れキャラクターや隠れテクニックがあるそうです。君は，いくつ見つけられるかな？



▲インドでは，この寺院の前であることをすると，何と夕焼けになるのです。何をすればいいのかは，あえてここでは書きません。クラリスカーができることといったらいくつもないのだから



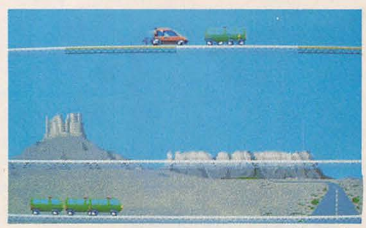
▲モアイの石像や地上絵が神秘的な，イースター島です。この面をクリアすれば，ついに最終面へと突入するのさっ！



▲美しい古城と，豊かな緑が印象的なドイツです。この面の隠れテクニックは，いったい何なのだろう



▲お——っと，中国です。注目してほしいのは中国風にアレンジされたBGM。道端にはパンダが座っていたりして，とにかく「のうてんき」なラウンドなのです



▲最終面はアメリカのモニュメント・バレーなのです。ちなみに，この面をクリアすると，最初の風景にもどります

チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム

アステカ ASTEKA

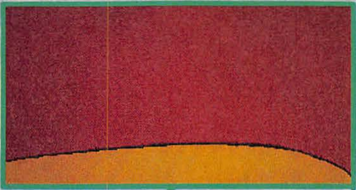


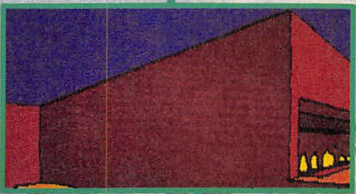
日本ファルコム　　written by 山下　章

★パレンケの町

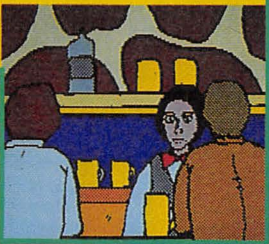


水晶の玉をのぞきこんでいる占い師。よく当たることで，有名だそうだ。この冒険でのキミの運命を占ってもらうのもいいだろうし，それとも……。





ここにいらっしゃいますのが，酒場のバーテンさん。今日はとても混雑しているのか，休む間もなく働いている。彼のごきげんをとってみると，いいことがあるかもしれないヨ!







細い路地へ入っていくと，いかにもラテン系の雰囲気の酒屋がある。日本とはちがって(?)，南米の酔っぱらいには陽気で親切な人が多い。キミの態度しだいでは，スバラシイ物をくれるんだ。



裏通りのスミには，こんないかがわしい感じのホテルがある。「マリーのホテル」と書いてあるけど，どうやら日本でいう××ホテルのようなところらしい。でも，ここにも1度は入る必要があるんだ。

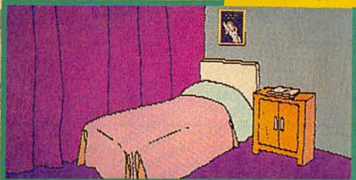


パレンケの町で，ゆいいつの商店では，ラテン系の女性がいろんな品物を売っている。ナイフ，ロープ，ランプ，コンパス，薬，お守りとあるけど，キミならどれを選ぶ?

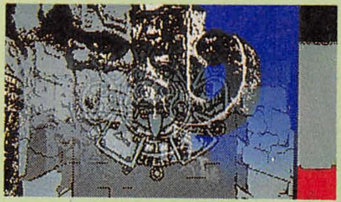




ピンク色に囲まれた趣味の悪い部屋だなあ。この部屋では，ひとつの物とひとつの情報を手に入れなくちゃいけない。なお，×××と△△△には18歳未満お断わりの絵があるので，ベーマガ読者のみなさんは目かくしをしているように!?



こんな風に画面は重ねられていく



Hello！

1か月のごぶさたでした，山下デス。去る7月20，21日に秋葉原で行なわれた「山下　章のレスキュー・アドベンチャー講座」は，おかげさまで大好評のうちに幕を閉じました。両日合わせると，全部で1,000人以上の方に来ていただいたのですが，会場の都合で入れなかったみなさんがかなりいたようです。本当にゴメンナサイ。冬休み頃に，もう1度もっと広い会場で開催したいと思いますので，そのときには今回来れなかったみなさんもぜひ来てくださいネ。そうそう，AVG別冊のほうも，ヨロシク！

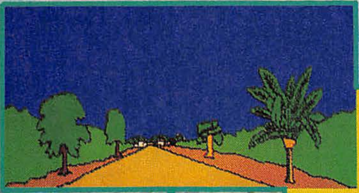
今月のソフトは，日本ファルコムの「アステカ」。最近流行の瞬間画面表示を採用していて，ゲーム・スピードは文句なし(編：なにしろ，撮影も20分で終わっちゃったもんね)。しかも，画面を重ねてどんどん描いたり，今まで自分が歩いてきた道のりをふり返って見ることができる回想モードがあったりと，画期的な試みもいろいろと行なわれているソフトです。聞くところによると，この「アステカ」はシリーズ化が決定していて，近いうちに「アステカII」が出るそうなので，早くこのソフトを解き終えて，第2弾にチャレンジしちゃいましょう。なお,「アステカ」は，PC-8801/mkII/SR，PC-9801/F/m/U，FM-7/NEW7/77，X1 turbo用がすべてディスク版で7,200円で発売されています。

P．S．私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

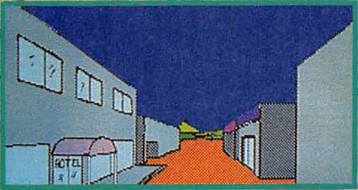
あらすじ

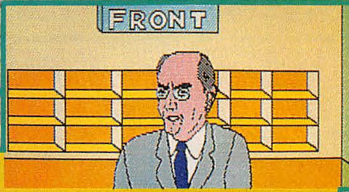
キミは，南米のアステカ文明の謎を解くために，新しく遺跡が発掘されたというパレンケの町にやってきた。しかし，キミにはこの町で一体何をしたらいいのか，まったくわからない。せっかく遺跡を見にきたというのに，遺跡の中へ入ることさえできないのだ。さあ，果たしてキミには，古代アステカ文明の謎が解けるだろうか？

スタート



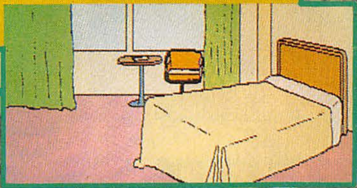
ここは，空港からパレンケの町へと続く道。さあ，いよいよ冒険が始まるのだ！　ちょっと，そこで「キ　ミル」なんて入力してるキミ！　そんなセコイ仕掛けがあるようなAVGじゃないからね。

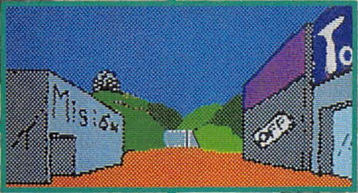


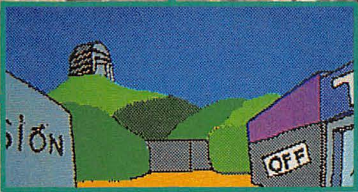


高級そうな感じのする，ホテルのフロントにやってきた。もちろんホテルには，お金を払わないことには入れない。ワイロの通じる相手でもなさそうだし……。

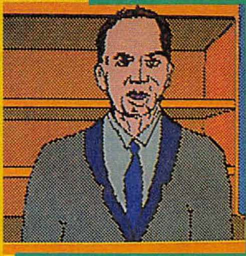
なかなかどうして，キチンと整理された部屋だ。ここでは，テーブルの上にある新聞をしっかり見てみよう。とても大切な情報が手に入るんだから。







続いてやってきたのは，会員制のクラブ。エッ，こんな土地にこんな店があるのかって？　いいじゃないですか，AVGの世界なんだから。ところで，もちろん会員ナンバーを知らないことには，店の中へ入ることはできないヨ。



カウンターには，ひとりお酒を飲んでいる女性がいる。キミは彼女の名前を知っているかい？　彼女は，この冒険でとても大事な役割を果たす人なんだけど……。



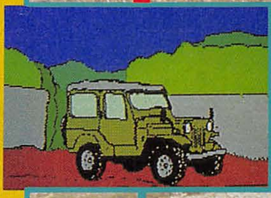


通りの最南端にある遺跡の入口へとやってきた。けれども，警備員がしっかりと見張っていて，関係者以外は通してくれそうもない。うーむ，困ったゾ。

★遺跡内

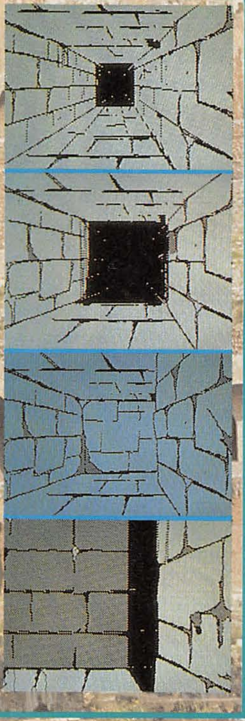


ようやくジープの中に入れたゾ。ここでやるべきことは，ただひとつ。ダレだい？　エンジンをかけてジープを動かそうなんてしてる人は!?



遺跡のスミにはだれかのジープが止めてある。こいつにも，またもやトリックがあるのダ！　とにかく，ジープに乗らないことにはお話しにならないんだけど，ドアにはカギがかかっている。

これが遺跡内の迷路だ！



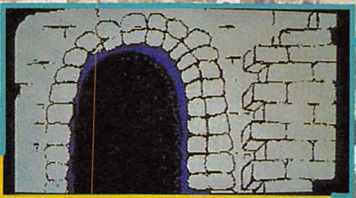




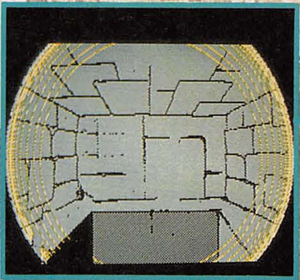
ついに遺跡内に潜入！　見てください，このグラフィック！　デジタイザーかなにかで，写真を直接画面に写し出しているようだけど，ここまで鮮明だとまるで歴史の教科書のようだねエ。

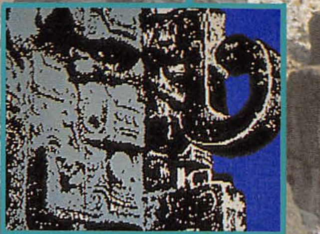






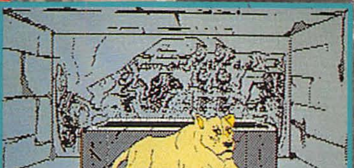
さあ，これが問題の新しく発見された遺跡だ。この中にＡＳＴＥＫＡのすべての謎が隠されている。だけど，すぐさま入っちゃうようじゃ，キミはまだ甘い。物には順序ってものがあるだろ？



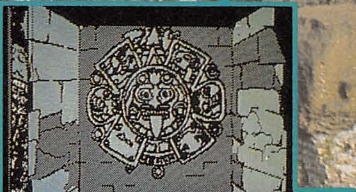




遺跡内の地下１階の奥には，こんな仏壇のような場所がある。まるで，冒険映画「レイダース」を思い出させるような不気味さだ。不用意な行動は命取りになるゾ。

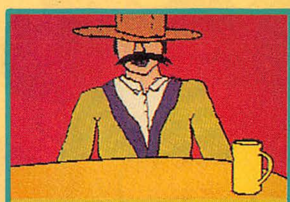


一方，遺跡内の地下？階では，どう猛なピューマがキミの行く手をはばんでくる。ヘタに動くと，たちまちヤツのエサとなってしまうだろう。キミの腕の見せどころだヨ。



この場面が，このゲームの中での最重要ポイント。太陽の石に××すると，アラ不思議！　さっきまで進めなかった場所が，進めるようになっちゃうんだ。ちなみに，この場面には少なくとも２度はくる必要がある。

どうしても解けない人のために



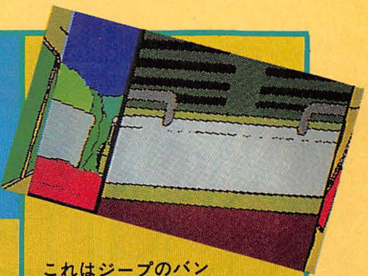
酒場のテーブルでビールを飲んだりしていると，キミの向かいの席に別の客がやってくることがある。彼は，見た目は悪いかもしれないが，とても気のいいヤツなんだ。



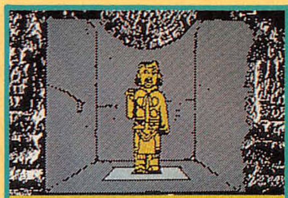
アメリカで有名な雑誌,「News Week」。普通はわりとお固い記事しか書いてないんだけど，ここにある本は例外で……。エーイ，煮て食うなり焼いて食うなり，好きにしてくれえい!



さっきも言ったけど，この女性はとても大切。写真のようにうまく彼女をふり向かせることができたなら，すかさず彼女の興味のありそうなことを話しかけてみよう。



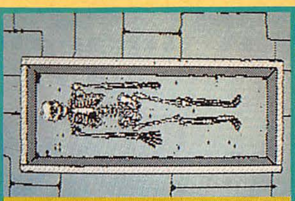
これはジープのバンパー。何もなさそうだけど，実はこれには秘密があるんだ。注意して見てごらん。



遺跡の地下1階奥には，こんな像がある。だけど，いきなりこれを取ったらどうなるか――だいたい想像はつくよね。何とか対策を考えなくっちゃ。



フフフ……，この写真は大変なヒントになってくれることだろう。あえて解説はしないことにしよっと。



この場面を見ることができたなら，キミはもう「ASTEKA」を解決したも同然だ。ただし，この土地から去るためには，××が必要だってことを忘れないように。



(編集長：コラ！　こんな写真を教育雑誌のベーマガに載せちゃいかん！）スイマセン。でも，この写真を見ないことには，ゲーム解決はできないんです。ちゃんと，他の3枚は載せませんでしたから，お許しを！



PC-6001mkII/SR
6601/SR



ナムコの人気ビデオ・ゲーム「グロブダー」が，早くもパソコン版で登場。エナミー・タンク，ハイパータンク，フロッサー，フォートレスなど，多彩な敵キャラクターを相手にくりひろげられる手に汗にぎるバトリング・ゲームを，君のPC-6001mkII/SR(6601/SR共用)で楽しめます。

ビデオ・ゲームの興奮を，できるだけパソコン版にも再現しようと，あのタイニー・ゼビウスmkIIを制作した松島耕二氏が総力をかけてプログラムしました。99面までの設定やキャラクターはオリジナルに肉迫！さらに，エディット・モード(コンストラクション機能）で，オリジナルのバトルフィールドを作って遊ぶこともできます。

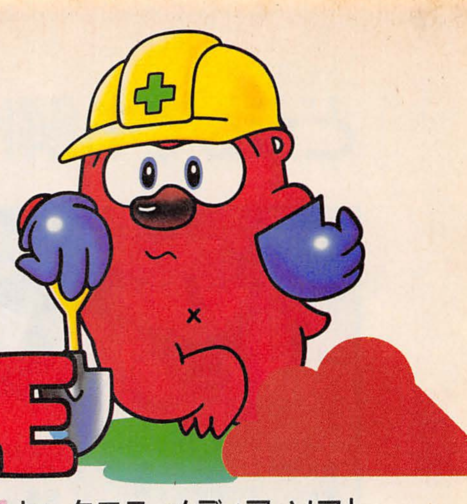
そして何といっても，きわめつけは対戦モード。2プレイヤーで1対1のバトリングが楽しめます。シールド防御と誘導弾で敵の動きに合わせて戦略を立てながら戦う。これで，ビデオ・ゲームにもなかったスリリングなバトルが楽しめます。エディット・モードで遊びかたも無限大!!

メディアは，テープ版（予価3,800円），3.5インチ（予価6,000円）で，どちらも8月末発売予定です。予約注文，通信販売のお問い合わせは，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版販売部(☎03-445-6111)まで。



パソコンソフト

注目パソコン・ソフト・コーナー for PC-8801/mkII/SR FM-7/77/new7

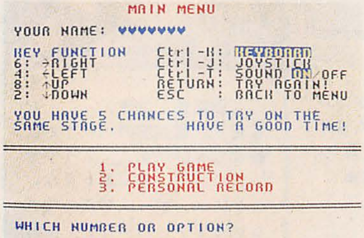


モール・モール MOLE=MOLE

by クロス・メディア・ソフト
(ビクター音産)
written by 手塚一郎

★STORY★

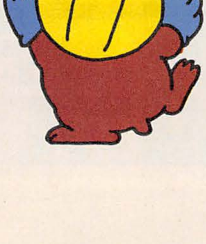
むかしむかしあるところに，モグラのモール君が住んでおった。それはそれはたいへんな食いしん坊で，いつ会っても口をモグモグさせているのじゃった。そんなある日のこと，大きな地震が村を襲った。やっと治まってホッとしたところが，何と！食べ物がない。食べ物は，地面の下に埋もれてしまったのだ！ モール君は，食べ物を求めて地中へと向かったのだが……。



▲メニュー画面。ここで3を選択すると，君の名前を登録できる。 20人まで覚えてもらえるから，仲間どうしで解いた面数を競い合うのもオモシロイね

HOW TO PLAY

土の中のサツマイモやくだものなどを，モール君をうまく動かして食べさせる。全部食べてからドアに入ると1面クリア！というゲーム。モール君の操作は，テンキーで上下左右の4方向に動かすだけと非常にシンプル。でも，1面クリアするには石をうまく落としたり，ハシゴを利用したりと，なかなか大変なのです。とにかく，頭を使うゲームなのさっ！



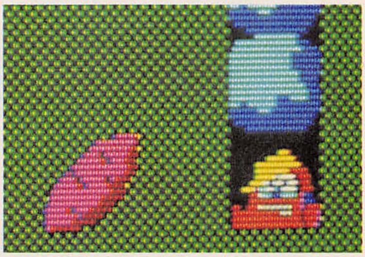
「モール・モール」はここが違う！

★敵がいない

モール・モールの特徴は，まず敵がいないこと。さらに，時間の制限もありません。「敵が追いかけてこなくて，タイムもないなんて，スリルがない！」と思う人もいるかもしれませんが，それは大きな間違い。このゲームは，知能とのスリリングな勝負なのです。むしろ，敵がいなくても成立するゲームということは，よほど練りあげたゲームということがいえます。

★モール君は死なない

モール君は，岩の下じきになったり高いところから落ちたりしても，平気です。でも，安心してはいけません。実はモール君，操作する人によっては，すぐ行きづまるモグラなのです。どうしても先に進めなくなったり，失敗してしまったときは，RETURNキーを押せばやり直すことができます。



▲グシュンとすわりこんだモール君（PC-8801版）。でも大丈夫，すぐに起き上がってくれるのです

根気と一瞬（いっしゅん）のヒラメキが勝負の決め手です！

――クロス・メディア（ビクター音産）――

★セールス・ポイント★

「モール・モール」は，完全な思考型ゲーム。キーボードの使いかたや，反射神経の良し悪しなどでハンディがつかないよう，タイム制限もなくしました。見ただけではわからない落とし穴など，インチキともいえる要素も全て抜いて，家族中で楽しめます。キャラクターも，かわいいでしょう!?

★このゲームを解くコツ★

まず大事なことは，どこから掘りはじめるかです。そして，ドアに入る道がどうなっているかを考えることです。岩の下を掘ると落ちてきて道をふさぎますが，逆に岩をうまく落として道を作ることもできるのです。よーく考えて，そして何度も失敗してみてください。失敗は成功のもと！なのです。

★ユーザーのみなさんへ★

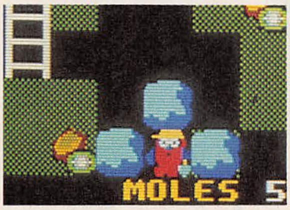
このゲームには，すてきな特典がたくさんついています。全50面を解いてスタジャンをもらうか，コンストラクションでオリジナル面を作って開発に参加するか，楽しみかたはいろいろです（くわしくは，ソフトについている説明書をご覧ください）。

※解けないからといって，機械にあたったり，親に反抗してはいけません。根気とヒラメキさえあれば，必ずできるんですから。

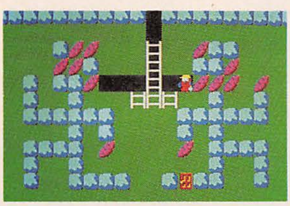
必勝法

（その1）ハシゴ以外では上がれない

モール君は，ハシゴの上にいるときしか上へ上がれません。掘りかたや岩の落としかたをよく考えて，いつでもハシゴへ行けるようにしておきましょう。



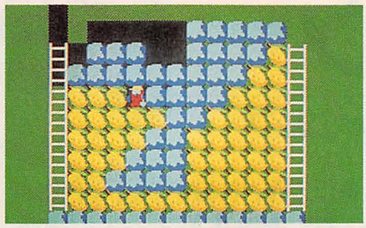
▶これがホントの頭打ち，なーんちゃって!!



◀動く前に考えよう。オイモを取るのは後回しって面もあるゾ

（その2）下を掘ると落ちてくるのは岩だけ

岩の下の土を掘ると岩は当然落ちてきますが，サツマイモの下を掘ってもサツマイモは落ちてきません。ハシゴの下を掘っても，ハシゴはやっぱり落ちてきません。出口の下を掘って出口を下に落とそうなどと考えないように（出口が落ちてきてもおもしろいけど）。



▲ギッシリつまったサツマイモ。さて，どう取るか？このあと RETURN キーを押したのは，いうまでもありません。グスッ！

（その3）出口への道は確保せよ

サツマイモやクダモノを全部取ったら，最後に出口へ行かなければなりません。サツマイモは全部取ったけど，出口へ行かれなくてくやし涙にくれることがよくあります。気をつけてください。

（その4）最初の一歩が大切だっっっ！

モール・モールで大切なのは，最初に掘る場所です。最初に間違った場所を掘ってしまったために，クリアできなくなってしまう面だってあるのです。

コンストラクションもできるのだ！

メニュー画面で2を選べば君のオリジナル面が作れます。よーく考えて「絶対解けない面」なんていう珍作を作らないようにネ。おもしろい作品ができたらクロスメディアに送ってみては？

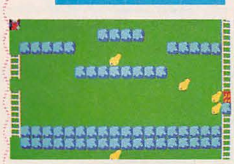


特別大公開!! 最短 解法テクニック

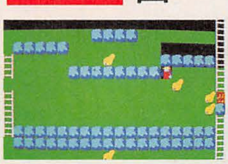


むずかしすぎて手が出ない！と嘆いている君に，こっそりお教えしましょう。これが，5・6面の正しい行きかたです。これをヒントにして，全画面クリアに挑戦してみてください。

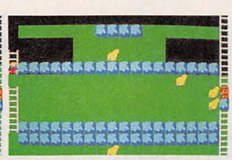
5面



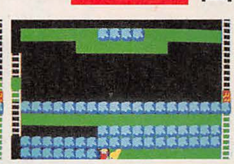
▲まず右へ



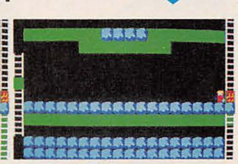
▲左右の岩を落として一列にしよう



▲ホラネ！こうしておいて上下のオイモをとりにいく



▲下のオイモは左から



▲でき上り！

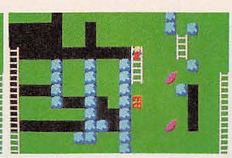
6面



▲ここで下に一歩いくと，もうおしまいなのだ



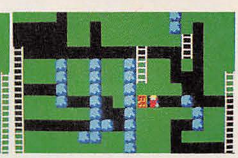
▲どうしてこう堀るか，わかる？



▲うまく真ん中のハシゴに到着



▲右上の岩を落とすのも重要ポイント



▲でき上り

注目パソコン・ソフト特集

サマー・イベント！ベーマガ・トライアスロン



スキー競技/カー・アクション/ゴルフ



⬆アメリカン・トラックのタイトル画面

●—Written by MIDLY

トライアスロンとは，アメリカから上陸した最新スポーツ。マラソン・水泳(遠泳)・自転車という三つの競技を連続して行ない，順位を競いあう超ハードなものです。

今月のスーパー・ソフト特集は，三つの新作スポーツ・アクション・ゲームをいっぺんに紹介しちゃうという，トライアスロン・タイプ。えっ，種目がちがうじゃないって？　まあ，固いことはいわないで，君もベーマガ・トライアスロンに挑戦してみてください。どれも，夏の暑さをふき飛ばすにはもってこいの，GOODなソフトですぞ！

スキー競技

HOT DOG［ホットドッグ］

●————byボーステック

まず第1種目は，スキー。最近流行しているフリー・スタイル競技で，種目はモーグル，エアリアル，スラロームの三つです。そういえば，スキーのゲームってあまり出てないな，と思う人もいるかな？確かに他のスポーツに比べて，画面にメリハリをつけにくいし，いいスキー・ゲームを出すのは難しいようです。その点「HOTDOG」は，かなりオススメといえます。

各種目の説明をしましょう。まずはご存じのスラローム。雪の上に立てられた2本の旗の間を通りぬけてタイムを競います。



⬆スラローム。常に，つぎの旗の位置を確かめながらプレイすることが大切だ

モーグルは，ギャップ（デコボコ）の多い斜面を滑走するもの。ギャップを上手に使ってジャンプし，スピードを上げて滑りましょう。

ジャンプ台から飛んで，空中での動きや着地のポイントを競うのは，エアリアル。回転やひねりなど，空中パターンは30種類も入って，リアルな動きが楽しめます。

滑走シーンでは，バックの山々を三層に分けて動かして，いかにもリアル!! バックに流れる音楽も，ビートのきいたテンポのよい曲で（SR版では，FM音源対応）ゲームを盛り上げています。ちょっとしたブームになりそうなソフトといえます。



⬆モーグルの画面。プレイヤーの前方にはたくさんのギャップがある。ジャンプ!!（ユニークなかっこう!?）



➡エアリアル。ひねりや回転は自由自在。調子にのって，頭から落ちないように

★「HOTDOG」の対応機種……PC-8801/mkII/SR（8月中旬発売）〒107東京都港区南青山5－12－3－204　ボーステック株式会社「マイコンBASIC」係　☎03－407－4191（その他の機種も発売予定があります）

★「AMERICAN TRUCK」の対応機種……PC-8801/mkII/SR，シリーズ，FM-7/77/new7他　〒162東京都新宿区下宮比町8番地グランドメゾン飯田橋209(株)日本テレネット☎03－268－1159　※得点が100万を超えたかたには，ゴールド免許証を発送中。くわしくは左記まで

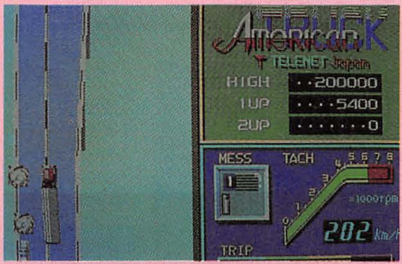
カー・アクション　［アメリカン・トラック］

AMERICAN TRUCK

by 日本テレネット

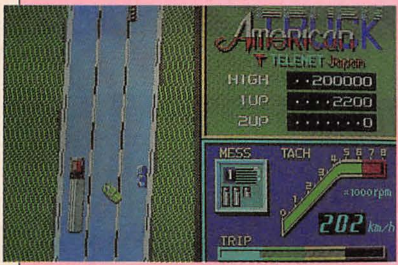


↑ミスして分離帯に乗り上げてしまった。メッセージ・パネルを見ていなかったのが原因



↓となりにいた目ざわりな車に体当り，相手は簡単にスピンしてしまった。ハッキリ言って快感！

➡ついに道路は２車線に。こんなせまいところでは，相手の車をやっつけようなどと考えないほうがいいでしょう



時速100kmを楽に超えて爆走する大型トラックが主人公の，痛快アクション・ゲームです。

高速スクロールするフリーウェイでの追越し，衝突，カーブ，車線変更などで，ときには強引に，ときには慎重にと変化に富んだゲーム展開が楽しめます。

大型18輪のために動きの悪いトラックを操作して，制限時間内にゴールすることが目的です。走行中には某国のスパイがいろいろな妨害工作をしかけてくるし，道路はカーブするだけでなく，４車線から１車線まで変化します。前方の道路状況を表示してくれるメッセージ・パネルを見て，道路の変化に常に対応しなければいけません。

はかの車をふっ飛ばして得点をかせいだり道を開けたりすることも，ときには必要となります。

各ステージが少し長いような気がしますが，画面の美しさ，BGMサウンド・効果音の良さなどで，それを補っています。構成力が光るマニアックなゲームです。

↓エンディング。街のネオンがチカチカまたたき，スタッフの名前がスクロールしていく。BGMも，またまたGOODなんだ！



ゴルフ

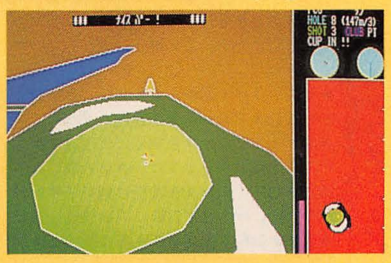
3D－ゴルフ・シミュレーション

by T＆Eソフト



⬅ナイス・ショット！　右側のコース図で作戦を立て左側の美しい３－Ｄ画面でボールを打つ。これが３－Ｄゴルフの楽しみだ

↓どうにかカップイン。ナイス・パーとほめられてしまった。パーというのは，そのホールの基準打数と同じでカップインすること



↓がちょーん。O.Bになってしまった。１打罰で打ちなおしに。気をひきしめて，再挑戦!!



ゴルフのゲームは，今までに数多く発売されていますが，これはゴルフ・シミュレーションとしては初めて，三次元ルーチンを取り入れた本格的なソフトです。

視野画面の作成やボールの弾道，フェアウェイやラフなどの反発係数，打ち上げ角度・方向，風の方向・強さなどなどゴルフに必要な要因のほとんどを完璧なまでにシミュレートしたそうなので，かなり満足できるゴルフといえます。

遊びかた自体は非常に簡単。クラブの選択と，ショット方向，ショットの強さの三つだけなのですから。でも，操作が簡単だからといってゲームもやさしいかというと，それは大きな間違いです。リアルであるために，絶妙な操作が必要になってくるのです。

１～４人でプレイできる点も，このソフトのいいところ。お父さんと遊んだり，友だちを集めてワイワイやるのも楽しそう。さらに，何ホールから始めるかを選べるので，不得意なコースを練習したりもできます。プレイのコツとしては，常にグリーンまでの距離を頭に入れて上手にクラブを選ぶこと。距離の出ないクラブは方向性がよいのですが，ボールが高く上がるため風の影響を受けやすいことにも注意しておいてください。

★「３D-ゴルフ・シミュレーション」の対応機種……PC-8801/mkII/SR，PC-6001シリーズ他，〒465 愛知県名古屋市名東区豊が丘1810 (株)ティーアンドイーソフト ☎052－773－7770

VIDEO GAME

ドルアーガの塔アフター・ケア

数々のナゾを秘めて登場したナムコのニュータイプ・ゲーム「ドルアーガの塔」は84年7月発売以来，多くのファンの心をつかみ，ドルアーガ・フィーバーを巻きおこしました。

発売1年をむかえた今，この超大作ゲーム「ドルアーガの塔」が家で楽しめるファミリーコンピュータ用のソフトとして発売されることになりました。

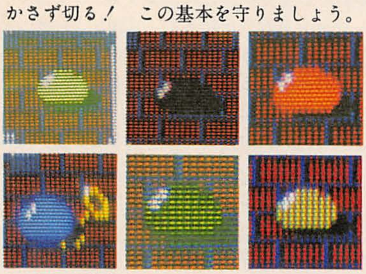
そこで，今一度，「ドルアーガの塔」の内容を搭載し，原作にはない，新たな設定もあるといわれるファミコン版「ドルアーガの塔」に対するファイトをかきたててもらいたいと思います。

Written by　多田太郎

スライムをバカにするな!

スライムは，ブヨブヨと，動きもおそいので，ある程度うまくなると，バカにしてついダキツキなどのミスをおかしがちになります。相手が動いているときにぶつかると，必ずやられるわけですから，考えかたによっては，たいへん強い敵（ローパーなどにくらべて）といえます。

少なくとも，グリーンやブラック・スライムにやられることだけはさけましょう。すぐとなりに位置するのは，剣を出して必殺のときだけにする! それ以外は，はなれていて動くのを待ち，動き終わったらすかさず切る! この基本を守りましょう。



▲バカにできないスライム

呪文をおぼえよう

何といっても，一番こわいのが，魔術師（メイジ（青），ソーサラー（緑），ドルイド（灰色），ウイザード（オレンジ色））の出す呪文です。これは4種類あり，メイジはカベで止まる呪文，ソーサラーは炎を出す呪文，ドルイドはカベをこわす呪文，ウイザードは，外周まで届いてしまう呪文を出します。

これらの呪文は，スライムのレッド，ブルー，ダーク・グリーン，ダーク・イエローと，ゴースト（メイジ，ウイザード，ドルイド）も持っています。

呪文をかわすには，ギルが持っている盾を使うしかありません。呪文が飛んできたら，その方向へ盾を向ける……，でも，このテクニックをいくらマスターしても，60面クリアはむずかしいでしょう。






魔術師攻略が60面クリアのキーポイント

呪文の種類	魔術師	スライム	ゴースト
呪文	メイジ	ダーク・イエロー	メイジ(オレンジ色)
炎の呪文	ソーサラー	レッド	
かべこわし	ドルイド	ダーク・グリーン	ドルイド(灰色)
つきぬける	ウイザード	ブルー	ウイザード(紫色)

呪文が飛んでこない場所（呪文がきにくい場所）にすぐ移動することができなければいけません。ド真中にいたら4方向から呪文の風を受けることになりますね。

外周からは呪文はきませんし，カベのポストのところもだいじょうぶです。

ギルの位置と，呪文が飛んでくる方向をいつも頭に入れながらプレイするようにしたいものです。

考えながらプレイをしよう

いつまでたっても，ドルアーガの塔がクリアできない人のプレイを見ていると，キャラクターの性質をまったく考えずに場当たり的な動きをしています。

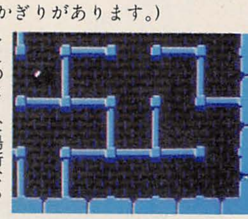
宝物の出現ばかりに気を取られて，本ゲームのもう一つの大きな楽しみかたの一つである，数多くのキャラクターの攻略をぜんぜんしていない人もいます。

たとえば，時間がなくなると出現するウィル・オー・ウイスプの進行方向などは，もっとも基本的ことがらです。レッドは右のカベを伝わって進みますし，ブルーは左のカベを伝わります。これなどはツルハシ1本で，グルグルと同じ場所を回る，まったく無害な敵にすることもできるのです。

また，魔術師をやっつける場合，相手が出現してからギルが動いて剣でさすには，2ブロックくらいがつごうがよいのです。外周や，ポストで安全な場所を見つけ，何度もポストからはずれる動作をくりかえしもっとも攻撃しやすい場所に魔術師を出現させる…という，これぞ攻略法を使うようにすればラウンドも進むし，プレイも楽しくなってきます。ドルアーガの塔には現時点でのゲーム・プレイの必習事項がすべて含まれています。さっそく，ゲーム・コーナーでウデをみがき，ナムコからのプレイヤーに対する新たなる挑戦「ファミコン版ドルアーガ」をむかえうってください。

なお，各面のアイテム・インフォメーションは，誌面のつごうで掲載できませんでしたが，85年2月号にすべて載っていますので，参照してください。バック・ナンバーをほしい人は、書店で取寄せてもらうか350円＋送料70円を振替もしくは現金書留で電波新聞社出版販売部まで送って注文してください。

（部数にはかぎりがあります。）



▶このような場所なら魔術師を攻略しやすい

85年2月号ドルアーガの塔アフター・ケア

1985年2月号196ページから各フロアの記事の訂正です。この機会に直しておいてください。

▶7F：1～4回使える▶9F：最上段左から8，9ブロック目を通過，上から3段目左から5ブロック目右側にカベ追加▶12F：最上段右から3ブロック目左側にカベ追加▶15F：剣をタテで受け剣でさす▶17F：「3回」➡5回▶21F：「出現地…移動」➡削除▶24F：出現地で剣を1回振る▶26F：カギを取ってから殺す▶27F：静止して通過させる▶28F：扉で剣を出している▶32F：剣をしまう寸前に再び出す▶33F：「クオックス」➡シルバードラゴン▶41F：タイマー10000以下で(追加)▶42F：止まって通過させカギ取り後同じ動作をする▶46F：上下の外周にさわり左右外周のコーナー以外にさわる▶54F：最上段左から10ブロック目を下がる▶60F：スタート地点から下，上，中段の順でコースを回る。

ペーパー・アドベンチャーゲーム ©手塚一郎

デーモンズ

by ALASKA



STORY

DERMONS WORLDの勇士LIBEDは，さらわれたたった一人の妹のために，旅に出た。しかし，そこには，DOCKLやNIONなどの強敵が待ちかまえているのだ。さあ，目の前に広がるDERMONS WORLDに，LET'S PLAY!! 警告 ペーパーアドベンチャー未経験者お断り！

遊びかた

まず，番号を見ます。すると今，あなたのいる状況が書かれており，さらに，今，可能な動作がそこに書かれているのでその中で一番したい動作の後に➡で示されている行番号へ行きます。そしてその行番号を読み，自分のしたい動作を選んで・・これのくり返しでゲームを進めてください。ゲーム・オーバーになったら行番号1から再びスタート！

注）関係のない行番号の文は絶対読まないでください。あなた自身が後でつまらない思いをするだけですから・・。

1 壮大に広がる大砂漠。
進む➡15　戻る➡34　飛ぶ➡73

2 へびがいる。
殺す➡45話しかける➡19つかまえる➡70

3 黒い悪魔がいるぞ！
戦う➡17　素通りする➡14

4 これからどうする？
下へ落ちる➡78　助けを待つ➡24

5 メモがある。
拾う➡43　素通り➡80

6 ハァハァ，やっと出た。➡89

7 赤い悪魔がいる。うしろは鋼鉄の門だ。
戦う➡94　素通り➡14　話しかける➡19

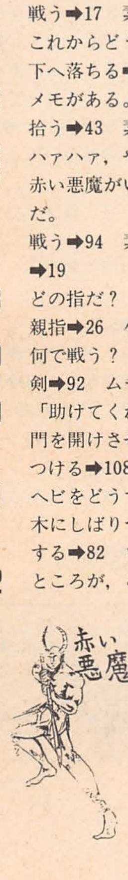
8 どの指だ？
親指➡26　小指➡41　中指➡46

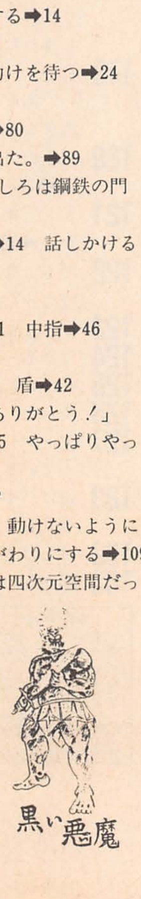
9 何で戦う？
剣➡92　ムチ➡107　盾➡42

10 「助けてくれて，ありがとう！」
門を開けさせる➡75　やっぱりやっつける➡108

11 ヘビをどうするか？
木にしばりつけて，動けないようにする➡82　ロープがわりにする➡109

12 ところが，この中は四次元空間だったのだ➡61





13 ドシン!! イテテッ，でも助かったぞ。
進む➡5　うしろに戻る➡89

14 グサッ，剣でさされてしまった。
GAME OVER

15 まわりには，ガイコツがころがっている➡2

16 と思ったら，ここはJIPANGだ!!
進む➡72　素通りする➡69

17 何で戦う？
剣➡121　ムチ➡14　盾➡39

18 ガイコツ兵士が襲ってきたぞ！
逃げる➡60　戦う➡103

19 問答無用!! あなたは死んだ！
GAME OVER

20 うわーっ，またガイコツ兵士だ➡83

21 そうだ，遠まわりすればいいんだ。

22 あなたの妹は，JIPANGという国にいるよ。
信用する➡66　ウソにちがいない，殺す➡128

23 …と思ったら，これはNIONが起こしている幻覚だったのだ➡58

24 いつまで待っても，だれもこない。あなたはとうとう飢え死にしてしまった。
GAME OVER

25 「フッフッ，オレを助けたのが運のつきだったな」
戦って殺す➡126　逃げる➡77

26 そうか！ さっきのメモの意味はこれか!!➡64

27 がけから落ちてしまった➡47

28 牢が二つある。
右の牢➡106　左の牢➡102

29 ギギィ…。ヒュウウー，どうやらここは寒冷地獄らしい。
何か燃やして暖まる➡110　ひたすら進む➡80

30 ギギィ…。ドシン！ あれ，こんなところに柱がある➡79

31 横には木が，前には穴があるぞ。
そのまま進む➡104　跳ぶ➡73

32 何で戦う？
剣➡105　盾➡42

33 「待てー，逃げるか…うぎゃっ！」ドシン➡62

34 目の前に大きな鏡が立ちふさがっている。
割る➡68　さわる➡74　戻る➡1

35 かなわないぞ！➡14

36 ワーッ!! ぶんなげられてしまった➡13

37 ドシン！ なんと，岩がつき出していて助かった。
もう一度飛び降りる➡103　まわりを見る➡56

38 どうする？
中に入る➡65　下へ飛び降りる➡127

39 敵の剣は，びくともしないぞ➡91

40 「カッカッカッ，オレはDOCKLだ！」➡59

41 「うぎゃあ，いたいっ」➡3

42 盾に剣がささってしまった➡14

43 なになに？ 中や小より親がいい？➡84

44 横には木が，前には穴があるぞ。
そのまま進む➡104　飛ぶ➡73　渡る➡100

45 よーし，やっつけた！➡31

46 「うぎゃあ，いたいっ」➡7

47 天の助けか，がけから剣がつき出ている。
つかまる➡98　そのまま落ちる➡24

48 ボゥボゥ，どうやらここは，しゃく熱地獄らしい。
前へ進む➡124　逃げる➡27

49 「うぎゃあ！」どうやら，ここが弱

点らしい。
戦う➡125　逃げる➡101

50 どのとびら？
土のとびら➡112　鉄のとびら➡97
木のとびら➡130

51 ボキッ。うわっ！　折れた!!　もうおしまいか？➡37

52 何で戦う？
剣➡123　盾➡42　素手➡81

53 何で戦う？
剣➡85　盾➡42　素手➡103

54 「カッカッカッ，オレはＤＯＣＫＬだ」どうやらガイコツ兵士らしいぞ。
戦う➡32　逃げる➡14

55 うーん，どうしよう？？？
渡る➡103　考える➡93

56 うしろには横穴がある。➡38

57 うわぁ，手が燃え出した!!（過激!!）
手を切り落とす➡23　そのまま➡14

58 あなたは，それでもくじけず妹のいる牢獄にきた。
牢を開ける➡28　戻る➡30

59 どうやら，敵のガイコツ兵士らしい。
戦う➡9　素通り➡14

60 三つのとびらがある。
とびらを開ける➡96　戻る➡40

61 鏡がある。
割る➡68　さわる➡88

62 やった！敵は足がもつれて倒れた。
とどめをさす➡128　助けてやる➡25

63 ワアアアァァァァー，落とし穴にはまってしまった➡90

64 怪物は，いとも簡単にあなたをブン投げてしまった➡87

65 この横穴は迷路のようだ。
真っすぐ➡86　右➡111　左➡117

66 さあ，ここをお通りください。キギィ…➡48

67 やったあ，ＤＯＣＫＬを倒したぞ!!
とびらを開ける➡30　戻る➡129

68 グサッ，ガラスの破片がみけんにさった！　ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ

69 石につまずいてコケた➡103

70 よし，うまく生け捕ったぞ！➡44

71 あなたは，ＮＩＯＮににぎりつぶされそうだ。
戦う➡53　逃げる➡103

72 黄金の城が見えてきた！
前に進む➡

73 そうだ，オレは飛べないんだ➡103

74 ピシッ，鏡はとつぜん割れた➡68

75 「待ってくれ，門を開けてやる」➡29

76 つぎは，なんと針の山だ！
渡る➡103　考える➡55

77 目の前には，三つのとびらがある。
とびらを開ける➡50　ひき返す➡14

78 アレ——ッ，アッ，枝が出ているぞ。
つかむ➡51　そのまま落ちる➡103

79 柱だと思ったら，巨大なＮＩＯＮだった。
戦う➡53　逃げる➡116

80 青い悪魔がいる。うしろには木の門があるぞ。
戦う➡103　話しかける➡99

81 「素手で戦うとは，いい度胸だ」➡71

82 それから，どうする？
向こうへ渡る➡3　下へ降りる➡104

83 グサッ。剣がとびらにささって，取れないらしい。
とどめをさす➡67 助けてやる➡115

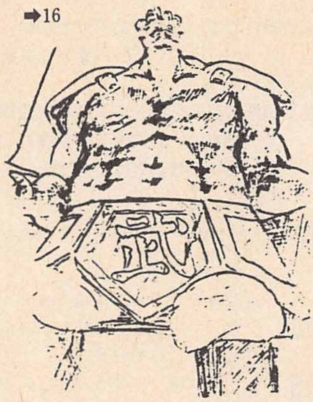
84 巨大な手の怪物が出た!!
戦う➡95　素通り➡3

85 さあ，どうする？
刺す➡49　投げる➡14

86 道が続いている。
真っすぐ➡6　右➡48　左➡114

87 わーっ，がけから落ちてしまった！➡12

88 わわわっ，鏡の中に入っていくぞ➡16



89 ウウァ，三つ目の怪物だァ。
戦う➡36　逃げる➡103

90 ここは，黄金の城の中部らしいぞ。
前へ進む➡40　うしろへ戻る➡129

91 やったぁ！　相手は力がつきたぞ➡76

92 敵は剣の名手らしい。
それでも戦う➡103　逃げる➡33

93 うーん，どうしよう？
渡る➡103　考える➡21

94 なんだ，こいつ弱いじゃないか。
殺す➡128　助けてやる➡10

95 どうやって？
敵の指を切る➡8　ジャンケンをする➡14

96 どのとびら？
土のとびら➡112　鉄のとびら➡130
木のとびら➡20

97 ビ，ビクともしない！
こじあけようとする➡113　うしろに戻る➡18

98 フウ，どうやら助かった➡4

99 「私はあなたのファンなのです」などと言っているぞ。
調子のいい奴だ，殺す➡128　そのまま話を聞く➡22

100 そうだ，ヘビを使っていこう➡11

101 「待てぇっ，逃げるか！」…あなたは，炎でできた門の前にきてしまった。
門を開ける➡57　うしろに戻る➡103

102 やった！妹に会えた。この戦いの物語は，永遠に語りつがれるであろう。
ＨＡＰＰＹ　ＥＮＤ!!

103 あえなく，やられてしまった。
GAME OVER。またがんばってネ♥

104 ここは，ＪＩＰＡＮＧという国らしいぞ。前には，黄金の城がある。
城の中へ進む➡54　戻る➡69

105 相手は剣の名手らしい➡35

106 うわあぁぁ…，ちがった！　兵士が出てきた➡14

107 ビュンビュン！　いい調子だぞ➡109

108 やった，やっつけたぞ！➡119

109 突然ロープが切れた➡118

110 何を？
服➡120　自分➡103

111 ゴツン。道がいき止まりだ➡65

112 ああっ，土がくずれてきた。下敷きになるっ！➡103

113 あ，あかない!!➡14

114 ゴツン。いき止まりだ➡65

115 「へへッ，ありがとよっ」助けてやったのにぃ…➡19

116 また敵が出てきた。でも，見たことがあるぞ➡54

117 ゴツン，いき止まりだ➡65

118 へ，ヘビに戻ってしまった。ガブリッ！あなたは毒の牙にかみつかれてしまった。　ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ

119 しかし，どうしてもとびらがあかない。あなたは，もう一度戻ってやり直さなくてはいけないようだ➡1

120 服をぬいだので，凍りついてしまった➡103

121 キン！キン！強いゾ。負けてたまるかっ➡103

122 でも，なんと骨の間に剣が入っただけだった➡14

123 びくともしない➡52

124 うわあっ，体が燃え出した!!➡103

125 そんなに何回も通用するか!!➡103

126 やった，やっつけたぞ!!➡122

127 アーレー，ここは，四次元につながっているらしい➡104

128 逆に，やられてしまった。ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ

129 けとばされた！➡104

130 開かない➡96

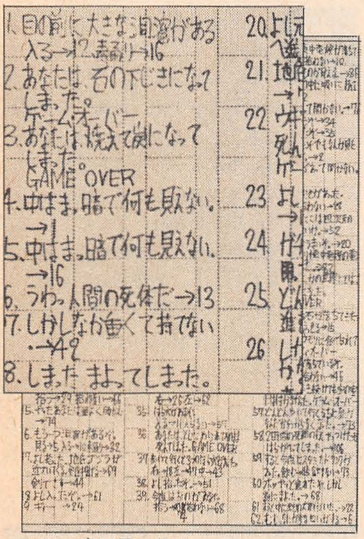
●投稿待ってま～す
本コーナーへの読者の投稿をお待ちしています。ていさいは本記事を参考にして，原稿用紙に書いてお送りください。なお，内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。また，全体のあらすじフローチャート，正しい行きかたも書きそえてください。あて先は「SUPER softコーナー編集部ペーパー・アドベンチャー」係です。掲載者には規定の原稿料をおしはらいします。

ペーパーアドベンチャー・ランド

編集部

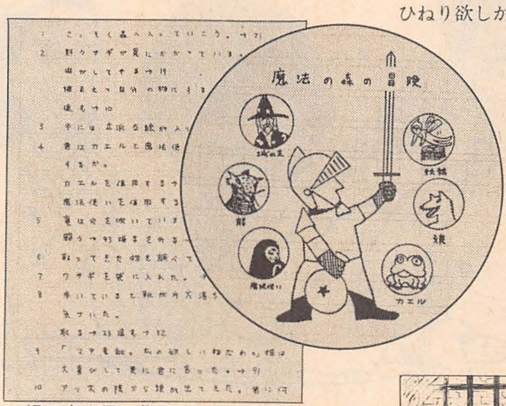
いきなり飛び出したこのコーナー。読者のみなさんから送られてきたペーパー・アドベンチャー作品の紹介,掲載のコツ,アドバイスなどを中心にやっていきたいと思います。最近はあまりペーパー・アドベンチャーを掲載していないのですが,投稿はあいかわらず多いのです。いいものがくればビシバシ掲載しますので,ドンドン投稿してください。

えーと。ペーパー・アドベンチャー・コーナーへの投稿は「原稿用紙で」となっていますが，べつに原稿用紙に書いてないからボツということはないんです。重要なのは,「見やすさ」なのだよ。ところが，篁(たかむら)君,キミはとんでもないことをしてくれた。なんと縦書きの原稿用紙に横書きでビッシリ書くとは……。あまりのショックに無視することができず，掲載してしまいました。


1. 目の前に大きな洞窟がある 入る→12 素通り→16
2. あなたは石の下じきになってしまった。ゲームオーバー
3. あなたは焼死体になってしまった。GAME OVER
4. 中はまっ暗で何も見えない。→1
5. 中はまっ暗で何も見えない。→16
6. うわっ人間の死体だ→13
7. しかし重くて持てない→42
8. しまった まってしまった。

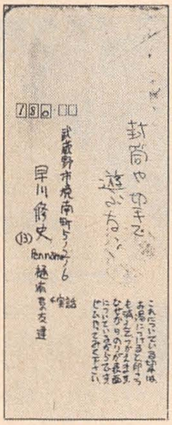
▲篁　康則君の作品

おいしい！本当におしいっ！船橋市の児玉真人君の「魔法の森の冒険」は，なかなかおもしろかった。でも，バグがあったんだよね。内容は，エルフ姫と結婚するために魔法の森の古城へ宝を探しに行くというよくあるパターンだけど，落ちている物を拾ってあとで役立てるという新しい要素を取り入れてあるのです。ぜひバグを取って，もう一度投稿してくださいね。待ってます。

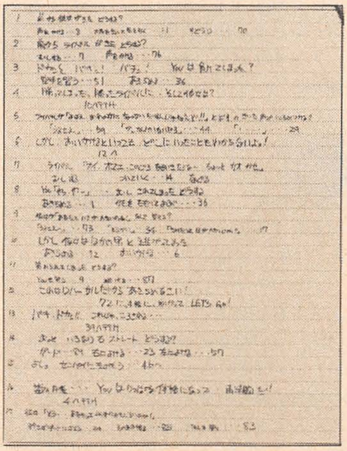


▲児玉真人君の作品

ペンゲ君が送ってくれたのは,「You are Ioved me.」。プレイヤーとライバルで，恋人をうばい合うゲームなんだ。ペンゲ君によると，このゲームは実際に近い内容になっているということ。本当にこういう立場にいる人は，これで練習するといいかもね。影：『グフ，いいことを聞いちゃったぞ』。あっ，影さん。持って帰らないでくださいよ。着眼点はよかったけど，内容にもうひとひねり欲しかったなあ。

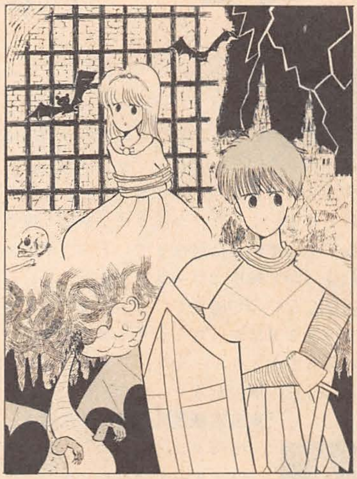


▲早川君の封筒



◀ペンゲ君の作品

おっ！なんと，女の子からペー・アドが送られてきたのです。内容もわりとよかったので，来月号あたりで掲載しようかな？同封されていたイメージ・イラストがこれです。また投稿してね♥

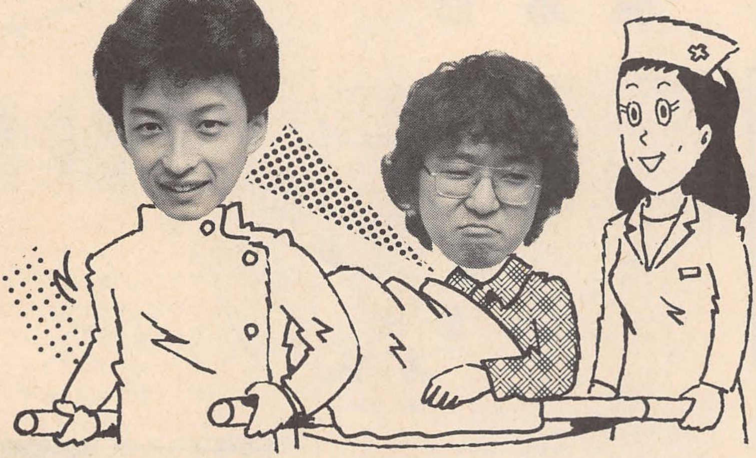


▲あんみつしるこさんのイラスト

それから最近目立つのが，テレビやマンガをゲーム化したもの(パロディを含む)です。もっとオリジナリティの高い作品のほうが編集部としてはうれしいわけです。冒険物にこだわらなくても，おもしろいものは絶対できると思うよ。たとえば，学校一の不良をまじめな生徒にする『ペーパー先生』とかね。

ペーパー・アドベンチャーの投稿及び，このコーナーへのお便りやイラストをお待ちしています。おもしろいものが集まりしだい，掲載していきたいと思います。
あて先は，ペーパー・アドベンチャー・コーナーと同様です。
P.S 私に解けないペーパー・アドベンチャーはない!!（**編集長**：だれだ，こんなこと書いたのはっ!!）

山下 章のレスキュー!!……
アドベンチャー・ゲーム



このコーナーは，アドベンチャー・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下 章先生がこたえてくれます。

本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

なお，タイトルの山下先生とつぐ美ちゃんが運んでいる救出者として登場したい人は，できるだけアップで顔が写っている写真をお送りください。本コーナーにピッタリの写真を選んで毎号，月替わりで掲載します。今月の救出者は…見城こうじ君です。

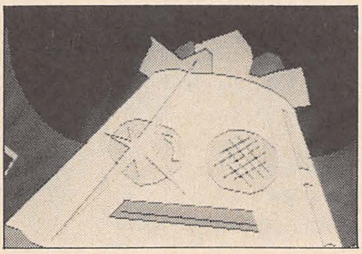
Q 山下先生！　さすがの先生でもこのAVGはやったことがないでしょう。そのゲームの名前は，ポニカの『ハッピーブッシュマン』です。7画面目で，サルにコーラビンを取られてしまいました。コーラビンを取り返さなくてもゲームは最後までいくのですが，最後の面で神様にコーラビンを返さなければならないので困っています。ほとんどやるべきことはやったつもりなのですが，いまだにできません。先生，どうかお力を。
P.S.私に解けたAVGはひとつもない！

〔東京都練馬区・梶田優仁18才〕

A 梶田クン，アマイ，アマイ！『ハッピー・ブッシュマン』ぐらいボクだって知ってるヨ（アレはスゴイAVGだった…）。さて，コーラビンをどうやって取り戻すかということだけど，オサルさんは冗談半分でビンを奪っていったんだから，すぐに飽きてどこかに捨ててしまうんだ。そう，その場所が問題。何歩かうしろの場面に戻っていろいろ「ミル」すれば，きっと見つかると思うヨ。

Q ボクが質問したいのは，『サラトマ』のADV2のある場面についてです。会議やキノコからダイコーンのことを聞いているのですが，ダイコーンが動き出して「目が光ったゾ！」というところで，何もできなくなってしまいます。ニンジンじいさんにもらった××××でやっつけるのかと思いましたが，会議の話によればダイコーンは味方ですし……。目を見たり口を見たりするのですが，どうしてもわかりません。どうか教えてください。

〔岡山県岡山市・阿部慎一郎13才〕



▲「サラダの国のトマト姫」のダイコーン

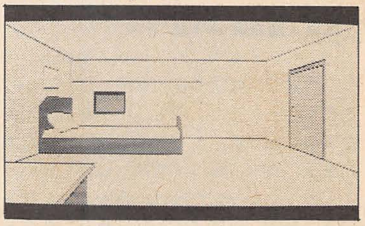
A この場面はちょっと発想の転換が必要だ。今までのように，「レバー　ヒク」とか「ボタン　オス」とかいう間接的なコマンドを入力してもダメ。自分がダイコーンになったつもりで，行動しなくちゃいけないんだ。今ダイコーンは土の中に半分うまってるんだから，××すればいいわけ。その他にも，何種類かのコマンドを受けつけてくれるのでいろいろ探してみてネ。

Q 山下　章さま，はじめまして。ベーマガはときどき買うのですが，いつ読んでも年令が若く，私など恥ずかしくてなかなか手紙も出せませんでした。でも今回，思いきって「レス・アベ」のコーナーに出してみようと思います。AVGが好きで『デゼニランド』『タイム・ゾーン』『地獄の練習問題』をなんとか解いたのですが……，『ドリームランド』の駅の切符売場で止まってしまいました。クマさんからどうしても切符をもらえません。「Dream」といれたり，「Dream」を分解してみたり，「ゲンジツ」といれたり……。でも何を入力しても，クマさんはそんな駅はないと冷たく言います。どうか山下先生，教えてください。お願いします。

〔東京都板橋区・斉藤真理子？才〕

A 年令が書いてありませんが，字体からしておそらく年上のかただと思います。『ドリームランド』の駅の場面ですが，斉藤さんは実に惜しいところまでいってらっしゃいます。文字を分解してみる――その考えは正解なんですが，ここで対象になる文字は「Dream」ではなくて「DREAM」なんです。この5文字をバラバラにして並びかえると，さてどうなるでしょう。全部で5×4×3×2×1＝120通りの順列がありますが，わりと単純に並びかえてみてください。ね，できたでしょう。

Q ボクはX1用の『機動戦士ガンダム2～翔べ！ガンダム』を解こうとしているのですが，最初のアムロの部屋から出られないんです。山下先生，Help me!!「ドア　タタク」「ド



▲「機動戦士ガンダム2」の
のファースト・シーン

ア オス」「ドア ヒク」，ケル，マワスなどやってみたんですが，ダメでした。どうかヒントをお願いします。今まで解いたAVGは，『サラトマ』と『続・黄金の墓』だけです。

〔徳島県徳島市・井関泰徳？才〕

A あの〜，ちょっと待ってくださいヨ，井関クンはちゃんとマニュアルを読んでいるのかな？ だって，このゲームはEnglish でプレイするんだヨ。はっきりいって，最初は「OPEN DOOR」でOKなのサ。

Q ボクはスタークラフトのSAGAシリーズ『パイレーツ・アドベンチャー』で少し悩んでいます。アパートから出ていっていろいろな船の部品を集めましたが，丘の上の穴の中の大きな物三つがつかえて取れません。「イワ コワス」「イワ クダク」とか，山のふもとの洞窟を調べたりとかしたのですが，ダメでした。カギはちゃんと持ってます。どうか良きアドバイスを!!

〔兵庫県西宮市・佐藤 裕？才〕

A 佐藤クンのいうとおり，材木やシャベルをさけ目から出そうとしても，ひっかかってしまってうまくいかない。では，せっかくカギを持っているんだから，「穴倉の中」の場面にあるドアを開けてみよう。エッ，ワニが邪魔するからできないって？ 大丈夫，ワニはお腹さえいっぱいになればどいてくれるんだ。そして，そのドアを通ってみると——アラ不思議！ どうだい，荷物を運び出す方法がわかっただろ？

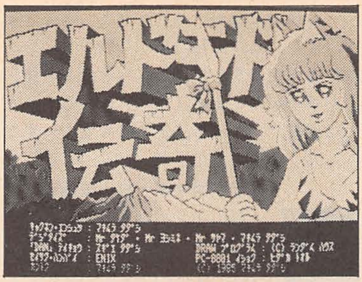
Q 山下先生，ボクは『ポートピア』でパルにいくら電話をかけても，すぐに切られてしまいます。「パル イケ」や「パル サガセ」といってもまるでダメ。どうやったらパルに行けるのでしょうか？ 神様，仏様，山下様どうぞ教えてください。

〔山口県宇部市・植木Mr. X 111才〕

A 植木クン，難しく考えちゃいけないヨ。キミがもしも，実際に知らない喫茶店へ行くことになったらどうするかな？ その店の場所を調べるだろう。この場面もそれと同じで，TELをしたらまずパルの×××を聞いちゃえばいいんだ。そうしてアソコへ行けば，きっとヤスがパルを見つけてくれることだろう。パルでは大切な情報が手に入るから，もうひとガンバリしてみてね。

Q 山下先生のアドバイス（6月号）で『エルドラド伝奇』の第1章は終わりましたが，第2章の「古代遺跡」の面で止まってしまいました。石板を2枚見つけたのですが，あとは何もできなくなってしまったのです。モチモノはシャベルと弓矢だけで，ツレはエイダとマングースだけです。何か足りないのでしょうか？

〔兵庫県明石市・三藤信明？才〕



▲「エルドラド伝奇」

A そーなんだ，ボクもここの場面には頭にきた！ どうやっても何も起こらないし，つぎの場面へも進めない。何か仕掛けがあるんだろうと思って必死にプレイしたんだけど…。怒りをこめて答えを教えちゃうと，正解は「ススム」。ではどこを指定するかってことだけど，画面の石下スミにワクを持っていけばいい。何の手がかりもなしに，こんなトリックわかるわけないじゃない，ENIXさん！

Q 先生，はじめまして。ボクはPC-8801mkIISRの『アステカ』に取りくんでいる高校1年生。遺跡の中にある地下の部屋の，石像が取れずに悩んでいます。いつも，脱出ができなくなってしまうんです。ボクが思うには，せり上がってくる台を最初から何かを置いて上がってこないようにすればいいのではないでしょうか？ たぶん，道具はすべて取ってきたと思うのですが……（ちなみにボクは，今まで30本前後のAVGを解いてきました）。

〔愛媛県松山市・篠崎誠也？才〕

A オッ，さっそく今月チャレ・アベ特集をした『アステカ』の登場だね。あのページを読んでもらえばわかると思うけど，篠崎クンが悩んでいるのは，もうだいぶエンディングに近い場面だ。キミが考えているとおり，ある物を置いて台がせり上がってこないようにしちゃえばいい。エッ，それは何かって？ 篠崎クンが持ってるかどうかはわからないけど，町の商店で売っていたアレのことなんだヨ。

Q 山下先生こんにちは。AVGをやって2年になりますが，『地獄の練習問題』がなかなか解けません。鍵を使って岩を動かしたところまではよかったんですけど，ドアが三つあるところでどうやって見分けたらよいかわかりません。ナポレオンに聞くと，叫べばよいというのですが，何と叫べばいいんでしょう？ どうかこのぼくに愛の手を!! ちなみに，今まで解けたのは，サラトマ・デゼニ・サザクロ・ポートピアぐらいです。

〔大阪府堺市・稲葉義昭14才〕



▲「地獄の練習問題」

A このゲームはいろんな解きかたがあるので一つの例を上げてみると，稲葉クンはドアの中にだれがいるのか知っているかな？知らないのなら教えてあげよう。坂本龍馬が閉じこめられているんだ。彼の名前を呼びかけてあげればいいのサ。ただし，それだけではダメで，坂本龍馬が歴史上どういう役割をした人なのかということをちゃんと知っておかないと本物を見分けることはできないヨ。

Q ボクが初めてやったAVGは，なんとMSX版の『デゼニランド』なのです。はじめてなので友達に聞いたりしながら，なんとかロッカー・ルームのところまできました。でも，ロッカーの番号が全然わかりません。いろいろ歩き回ってもヒントらしきものは見つからないし……。ボクはこの場面が，ADV1のキーポイントだと思います どうかボクに救いの手をください。

〔大阪府茨木市・中尾裕樹13才〕

A 以前に一度答えたにもかかわらず，あいかわらず「デゼニランドに入れない！」という手紙があとをたたない。そこで今月は，よりくわしいヒントをあげちゃおう。まずロッカー・ルームのカギだけど，これはある物の下に隠されている（MSX版だけ多少設定がちがう）。そして問題のロッカー・ルームのナンバーだけど，これは「LOOK」コマンドを多用すれば，きっと見つけることができるはずだ。ロッカーの中から×××を取り出すことに成功すれば，あとはどうすればいいのかわかるよネ。

Q ボクがわからないのは『サザンクロス』なんです。どうやったらADV4のエレベーターを動かしてB1F，2Fへ行けるんですか？ 「オリル」「シタ イク」「チカ イク」などしましたが，いっこうに動きません。どうかエレベーターの動かしかたをくわしく教えてください。ところで話は変わりますがチャレ・アベ別冊号を早く出してください。

〔福岡県福岡市・宮崎崎英樹14才〕

A 宮崎クンが悩んでいるエレベーターは未来の製品，だから，現代人のボクたちは，ちょっと

発想を変えないと使いかたがわからなくて当たり前。未来の人たちは，より横着になっているということを考えてみてね。ヒントをあげると，このエレベーターには音声認識装置がついているのサ。

★今月のおハガキNo.1



〔大阪府堺市・吉田ひとみ15才〕

A ひとみちゃん，キレイなハガキをどうもありがとう。さっそくひとみちゃんの質問にお答えすると，そこの別れ道は大木のほうへ行くのが正解。クマさんのほうへいっても命だけは助かる方法があるんだけど，ハイレベルな入力が要求されるから近づかないのが無難だ。では，大木をどうやってクリアしたらいいんだろう？　よーく見てみると大木に一部変色している場所があるでしょ。そこをしつこく×××しちゃえばいいんだヨ。

読者の広場

㊙ ボクはAVGの初心者で『タイムトンネル』が初めてのAVGです。その『タイムトンネル』で発見した隠しコマンドを紹介します。だれにでもいいから，会話モードにします。そして，「リノマクク」とか「6ｷﾄﾄ」とか「684ｷﾄ」とか入力するのです。「ｷ・ﾄ・ﾄ」はグラフィック・キーを使って書いてください。どうです，オモシロイでしょ？　僕はP88mkIIなので，他機種については知りません。

〔滋賀県守山市・谷　和浩14才〕

㊙ 山下先生，こんにちは。ボクはMZ-1500版『デーモン・クリスタル』についての㊙情報を教えます。まずハウス1でゲーム・スタートと同時にファイヤー・ボールを15個つかうと，聖書が出てきます。また，ハウス5でヨロイ，ハウス10で十字架，ハウス15でカブト，（その後のは秘密だヨ！）などが出てきます。また，他に宝箱のような物やたくさんのダミーがあります。それらを取ると秘密のパワーが消えます。さらに，このゲームには継続プレイの方法があるんです。みなさん良く調べてください。

〔愛知県岡崎市・杉山孝徳15才〕

A 杉山クン，よくこれだけ見つけたねえ。実はこれも㊙情報なんだけど，今PC-8801用の『デーモンクリスタル』をボクの友人の松永クンが移植中なんだ。近日発売予定だから期待しててネ！　（松永：ちなみに，P88版は宝物の出しかたがまったくちがいます！）

㊙ ちわーっ。わたしゃ『テラ4001』にこってての〜，隠しコマンドをかなり見つけたんじゃ。ただしの〜，わしゃP66のユーザーじゃし，すべてTALKコマンドで入力するのじゃよ。へっへっへっ。

①シーン1のほとんどの登場人物に「レイ」
②レイに「ルナ」
③同じくレイに「カワイイ」「ブス」
④コルクに「PC-6001」
⑤イノシンに「メフィウス」
⑥ジャミン市民に「セラミックディスク」
⑦レディーロボットに「ナマエハ」

P.S. 私にヒントなしで解けるAVGはない!!

〔奈良県磯城郡・伊須田博？才〕

㊙ 山下先生，こんにちは。今まで解いたAVGの隠しコマンドらしきものを紹介します。

①『テラ4001』のシーン2のレディーロボットに「スターアーサー」という。
②同じく『テラ』のシーン3で，レイソードなどを飲む。
③テープ版の『ウイングマン』で「ろーど」と入力する。
④『ウイングマン』で自分をなぐる。(原作を知っているとわかります)。

以上です。ちなみに，これは全部FM-7版です。

〔埼玉県春日部市・小暮彰広？才〕

願 山下先生，サインをくださいませ。ませませ，お願いしまっせ。

〔北海道札幌市・茂木雅裕？才〕

A 山下：こういうハガキがたくさんきてるんですけど，どうしましょう？

編集長：そうだなー，今度サイン会でもやるか。

山下：アッ，それはグッド・アイデア！

——ということで，チャレ・アベ別冊発売を記念して，近いうちにサイン会をやりますので期待していて(?)ください。



〔横浜市金沢区・鈴和♡ちゃん18才〕

A わざわざ，こんなステキなバースデー・カードをどうもアリガトウ。だけど鈴和♡ちゃん，キミはひとつ大きな勘ちがいをしてるヨ！　7月号に載ってる写真はボクではありません！　ボクの写真は8月号の「レス・アベ」のタイトルの左上に……。エーイ，だれだ！　人の写真を勝手にこんなお守りにしたのは!!　（編集長・つぐ美：逃げろ，逃げろ！）

訂 山下センセ，7月号のこのコーナーの上田クンの『暗黒星雲』の質問に対して，「クランプトンIIゴウニモドリマスカ？というメッセージが出る」と言ったけれど，テープ版ではちがいます！　その部屋で×××と入力すればいいんだよ（P60用も同じ)。今度から気をつけましょう。

〔東京都世田谷区・弦巻中の2年A組13才〕

A まったく，なんで機種によってこんなに内容がちがうんだ！　また㊟を出してしまったじゃないか……。(影：本誌ので・ば・ぐのコーナーとそっくり！)

このコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。また，キミが発見した㊙情報や「チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム」のコーナーで取りあげてほしいソフトのリクエストも書いてくれるとなおけっこうです。なお，電話によるお問合わせには編集部はいっさい応じませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「山下　章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」係まで。

山下章の突撃インタビュー④ 日本ファルコム編

今月は，チャレ・アベで紹介した『アステカ』の発売元，日本ファルコムの宮本氏を訪れてみた。

宮本：ようこそ，いらっしゃいました。今日は，何でも答えちゃいますヨ。

山下：それじゃ，さっそく。まず，日本ファルコムのＡＶＧの歴史というのを教えていただけますか？

宮本：ハイ，うちでＡＶＧと呼べるものは，ＰＣ－8801用の『ホラーハウス』に始まります。ＭＺ－2000用『モンスターハウス』，ＰＣ－8801用『狂気の館』といわゆるハウス物を出してきて，ＰＣ－8801用の瞬間画面出力が完成するとアウト・ドア・タイプのＡＶＧとして『デーモンズリング』を発売，そしてこの間の『アステカ』に至っています。そうそう，『デーモンズリング』と同時期に，ＦＭ－７用の『異次元からの脱出』というソフトもありました。

山下：今のお話しにあった瞬間画面表示という手法は，どのようにして完成されたんですか？

宮本：ウ～ン，テクニック的なことは㊙なものでお話しできないんですが，あの手法が完成される前のＡＶＧといったら，ひどい物が多くてねえ。画面を書くのが遅すぎて，とてもゲームにならなかったんです。そこで，われわれがもっと高速表示のＡＶＧの開発にのり出した――というわけです。

山下：そうですネ，ボクも昔のＡＶＧにはかなり困りましたもの。ゲームを解くのよりも，絵を書くのを待っている時間のほうが長かったりしてね(笑)。

宮本：それにうちでは，スタッフ全員でひとつのゲームを制作していきますから，わりと短期間で質のいいＡＶＧが作れるんです。

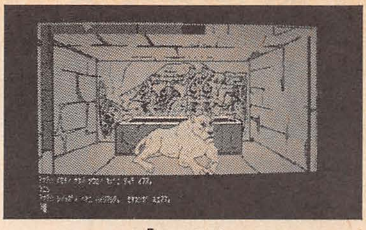
山下：なるほど。ところで，ファルコムは『ホラーハウス』『デーモンズリング』etc.とホラー物に固執しているように思えるのですが，その理由は？

宮本：イヤ，とくにホラー物に固執しているわけではないんです。『デーモンズリング』はオカルティック・ファンタジーだし，『アステカ』は古代文明の探究ものだし。我々は――というより，私はホラーではなく，神秘に固執してるんです。

山下：(突然)そうだ！　ボクは，だいぶ前『ぱのらま島』というＲＰＧをプレイしたことがあるんですけど，できたらあのゲームの開発過程なんかを教えてもらえますか？



▲「アステカ」のタイトル画面


▲「アステカ」

宮本：ハァ，あのゲームは，『ウルティマＩ』を見て思いついたんです。ウルティマの不思議な世界こそ，自分たちのやりたいと思っていたものであると感じて『ぱのらま島』を作り上げたんです。ウチでは，今後もＲＰＧを出していくつもりです。今秋には世界最大規模の物を予定していますので，期待していてください。

山下：エッ，世界最大規模というと，あの『ウルティマⅣ』よりも広いということですか？

宮本：フフフ…(と謎めいた笑い)，まあ，楽しみにしていてください。

山下：それでは最後になりますが，ファルコムの今後の活動予定を教えてください。

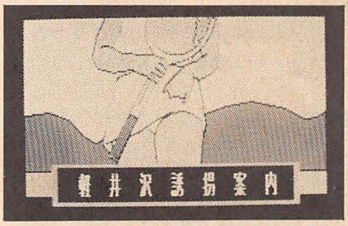
宮本：えーと，やりたいことはたくさんあるんですが，とりあえずは『アステカII』の完成に全力をそそぎます。『アステカ』は今後もシリーズ化して発売していくつもりなんです。それから，『ドラゴンスレイヤーII』も現在制作中です。ウチでは今後とも，ＡＶＧ，ＲＰＧ方面を専門に手がけていきますよ。ベーマガ読者のみなさん，これからのために，ぜひディスク・ドライブを用意しておいてください。

山下：今日はお忙しいところ，どうもありがとうございました。

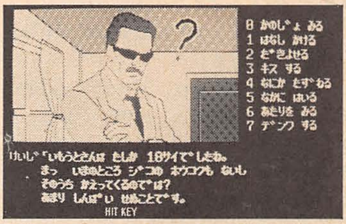
★　★　★　★

★今月の注目ソフト 軽井沢誘拐案内 (ENIX)

全国のＡＶＧファンのみなさん，このソフトには絶対注目！　なにしろ，ボクが今まで解いたＡＶＧの中で１番好きなのが，この『軽井沢誘拐案内』なんだ。ゲームは堀井雄二氏お得意のテンキー入力方式で，どんどん進んでいく。テンキーで選ぶなら簡単じゃないか，なんて思う人がいるかもしれないけど，その分トリックが複雑になっているから，ほかのヘタなＡＶＧよりもずっと難しい。しかも，そのトリックのひとつひとつが，ちゃんと理由があってそうなっているんだ。よくあるような，不条理な設定は，ひとつもないということが，ボクがこのゲームを好きな最大の理由なんだ。真犯人がだんだんわかっていくときの興奮なんかは，もう最高！　おまけに，グラフィック・ルーチンはあの森田和郎氏が担当しているというから，ＡＶＧファン必見のソフトだ（このＡＶＧの詳しい解説は，チャレ・アベ別冊号でカラー10ページにわたって紹介しますヨ)。もしかしたらこのゲームは，日本ＡＶＧ界の最高峰に立つんじゃないかな？



▲ムムッ！ シゲキ的なタイトル画面



▲軽いタッチのストーリー展開が楽しい

評　価	
グラフィック	★★★★
ストーリー	★★★★★
難易度	★★★★★
総合評価	★★★★★
対応機種	PC-8801/mkII/SR(5FD/T)，FM-7/NEW7(5FD/T)，PC-6001mkII/SR(T：近日発売)，PC-6601/SR(T：近日発売) ――各ディスク版 5,800円，テープ版 4,800円

★SUPER Soft情報

必勝テクニック「ブギーマナー」テクノスジャパン

★HOW TO PLAY

フリッツをコントロールして敵をかわしながら，東西南北の4面ある屋敷内の全てのエネルギー・ポイントを破壊し，屋敷から脱出してください。エネルギー・ポイントは，パワー・ロッドで1～4回なぐるとこわれます。敵は，「あっ」ボタンを使ってやっつけることができます。

★ENEMY CHARACTER

ゆうれい……フリッツのいる階へとワープして追いかけてきます。

フランケンシュタイン……基本的な動きはゆうれいと同じですが，回転床の前にくると一定時間床を回し続けます。

小人……一定の階をさまよい歩き，フリッツがそばにいると追いかけてきます。

緑色生物……屋敷内を飛び回り，フリッツの頭にまとわりついてきます。さわってもミスにはなりません。頭にまとわりついたときは，レバーを左右に振って振り落とせ!!

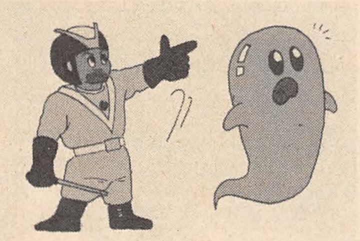
魔女A……黄色のリング光線を投げてきます。当たってもミスにはなりませんが，タイムが1発につき10秒減っていきます。

魔女B……灰色のリング光線をなげてきます。当たってもミスにはなりませんが，違う階へと飛ばされてしまいます。これをうまく利用すれば，階段のないところで上下移動するテクに応用できます。

魔女C……大きなリング光線を投げてきます。当たるとミスになるので，十分注意してください。

これら3種の魔女は，ドルアーガの塔のマジシャンと同じく，一定間かくおきに出現します。リング光線に当たりたくなければ，一度自分の行きたい方向とは違う屋敷で出現させ，すぐ目的の位置へ移動してエネルギー・ポイントをこわすようにしましょう。

空飛ぶ魔女……高次ラウンドで出現します。ふれてもミスにはなりませんが，フリッツはしびれて一定時間コントロールできなくなってしまいます。



注　意

小人，魔女以外の敵は，「あっ」ボタンを使わないとやっつけることはできません。また，ゆうれい，フランケンは「あっ」でだましただけでたたかないと，青色になりおこって高速で追いかけてくるので，注意してください。

火の玉……タイムが0になってもフリッツがやられることはありませんが，たたき壊せない火の玉が出現し高速で迫ってきます。

※変身しているときは，火の玉を体当たりでやっつけることができます。成功すれば10,000点です。

★エネルギー・ポイント

屋敷内部にあるエネルギー・ポイントは，青・赤・緑の3色があります。

㊪ポイント……単に屋敷を構成しているものの一つにすぎません。

㊫ポイント……一つの屋敷で三つ壊すと，パワー・パーツが出現します。

㊬ポイント……壊すと屋敷内のあるドアが輝き，その中に入ると変身できます。二つポイントがある場合は，2段階変身できます。

HERO フリッツ
↓　　1段階変身
SUPER HERO
↓　　2段階変更
SUPER HERO SPECIAL

しかし，ドアが点滅しているときにフリッツがやられると，その面での緑のポイントの効果はなくなってしまいます。ポイントの位置は面によってきまっていますので，ポイントの位置（特に緑の）を覚えることが高得点へのカギです。

★パワー・パーツについて

パワー・パーツは，10種あります。種類ごとに違ったパワーを持っていますが，有効なのは取った屋敷でのみです。

赤い指輪……家の中が明るくなる

大きい赤い指輪……最後のボーナスが30,000点入る

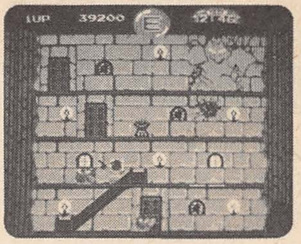
青い指輪……20,000点がその場で入る

ネックレス……屋敷をくずす

ロッド……エネルギー・ポイントを一発で壊せるようになる

ブローチ……マイナスのパーツ。壊したエネルギー・ポイントを，青ポイントのみ元に戻す

ほかにも，エメラルドの指輪，えび茶色の指輪などがあり，〝敵と時間を止める〞〝敵の念力波にやられない〞〝3，4階のエネルギー・ポイントを壊す〞などの効果があります。



◀「ブギーマナー」のゲーム画面。屋敷の中はモンスターだらけ

★㊙40面クリア・テクニック

「ブギーマナー」は全部で40面です。HEROフリッツの最終目的は，全ての屋敷やモンスターを生み出した源となる悪の意志エネルギーを消すことにあり，それを達成すればこのゲームは終了します。

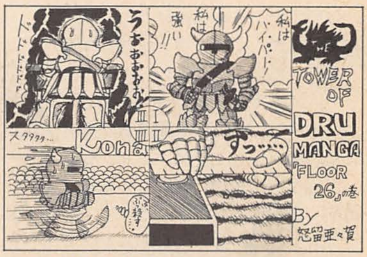
40面で，かべや窓，エネルギー・ポイントなど屋敷内のものをすべて破壊し，フリッツを前に向かせてボタンを二つ同時に押します。すると，フリッツは両手を上げて自分のパワーをすべて放出させ，悪エネルギーを0にすることができるのです。最終面クリアのメッセージと，開発スタッフの名前が流れ，1,000,000点が入ってゲーム終了です。

スクープ! NEW GAME アルファ電子「ハイ・ボルテージ」

「エクイテス」，「ザ・高校野球」などのビデオ・ゲームでおなじみのアルファ電子から，またまたスゴいゲームが登場します。3Dタイプのシューティング・ゲーム「ハイ・ボルテージ」がそれ。前後左右，編隊攻撃など，多彩なフォーメーションで現れる敵機を，レーザー・ビームやミサイルで撃破するそう快なゲームです。

また，ゲーム中に出てくる〝ABO TRANSPORT SHIP〞を破壊すると，ABO（味方ロボット）を手に入れることができます。ABOは，ミサイルの補給および，隠れている敵の場所をアボマークで知らせてくれます。各ステージのラストに出現する〝マザーシップ〞を破壊すると，ステージ・クリアです。

発売は8月上旬。くわしいゲーム内容，攻略テクニックは来月のスーパー・ソフトでご紹介する予定です。



▲東京都板橋区・怒留亜々賀くん

★8月号当選者発表：モールモールTシャツ…宮城県仙台市・鹿又　健／東京都江戸川区・本諏訪裕幸／岐阜県加茂郡・塚本敦志／大阪府高槻市・上塚新一／京都市・大谷英憲／香川県小豆郡・港　芳和／佐賀県鹿島市・樋下雅之君ほか13名。グラディウス・ポスター…北海道

アイレムのファミコン用新作ソフト・プレゼント

ビデオ・ゲーム・メーカーのアイレムから，ファミリーコンピュータ用ゲーム・カートリッジが発売になりました。

バイクでアメリカ大陸を横断，走破する，ゲーム・センターでおなじみの「ジッピーレース」がその第一弾です。

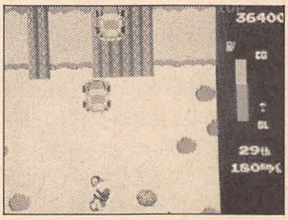
このソフトの発売を記念して，ベーマガ読者5名に「ジッピーレース」をプレゼントします。

ハガキに住所・氏名・年令・職業を明記して，〒541 大阪市東区高麗橋5-50 朝日生命館（株）旭通信社 大阪支社「ジッピーレース」マイコンBASICマガジン係までお送りください。しめ切りは，8月末日です。

なお，9月上旬には，「10ヤードファイト」も発売される予定です。



◀新発売のファミコン用「ジッピーレース」



◀ファミコンのゲーム画面。「ジッピーレース」が君の家でも楽しめるゾ

★

夏休み東京八王子の多摩テックに
コナミの「パソコンワンダーランド」が出現!!

★ベーマガも協力しているゲーム大会にみんな集まれ★



▲7月28日のゲーム大会に集まった面々

夏休みも，たけなわ。もう真っ黒に日焼けしている人も多いことでしょう。残り少ない休みをどう使うか，パソコンもしたいし，プールも行きたい…と欲ばりな人にはピッタリのイベントをお知らせします。場所は東京都八王子市の「多摩テック」。東京近郊の人にはおなじみの，ゴーカートを始め乗りものがたくさんある遊園地です。

夏休みいっぱい，この多摩テックで開かれているのが，「こども博'85」。東京都子ども会などの主催で，子どものためのさまざまな催しものを実施しているのです。中でもベーマガ読者なら注目しちゃうのが，「コナミのパソコンワンダーランド」です。MSXやファミリーコンピュータ版コナミのソフトがすべて集合。自由に遊ぶことができます。イー・アル・カンフーやハイパーラリー，新作のハイパースポーツIIIも見られます。

さらに，毎週日曜日には，親子ゲーム大会も開かれます。時間は11：00と午後3：00の2回。コナミのソフトやTシャツ，電卓など盛りだくさんの景品と，協力しているベーマガもプレゼントを提供しています。

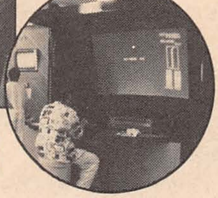
さらに，この大会で優勝すれば，何と顔写真つきでベーマガ10月号に名前が載っちゃうのです。もう，これは行くっきゃありません。



◀多摩テック入口。プールや花火大会もある遊園地だ



◀女の子も真剣な表情

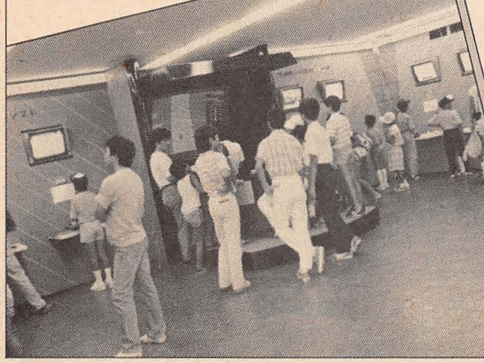


▶このでっかいモニターで技を競いあう



◀会場入り口には，ベーマガの名前もあるぞ

▼会場内の様子



多摩テック交通案内

（〒191 東京都日野市程久保1 ☎0425—91—0820）

■京王線多摩動物公園駅下車直通バス5分

■国鉄中央線豊田駅下車多摩センター駅行バス12分

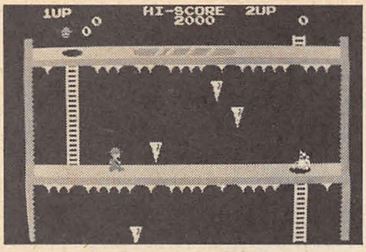
■京王・小田急線多摩センター駅下車豊田駅北口行バス15分

8/25(日)はベーマガ・ゲーム大会だ!!

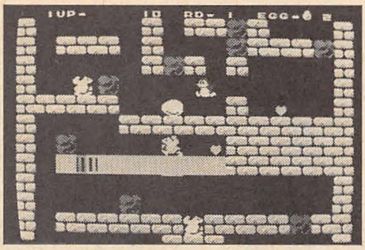
夏休み最後の日曜日には，ここで名づけて「ベーマガ・ゲーム大会」が開催されます。もちろん，編集部のみんなも朝から会場に行って，みなさんの来場を待っています。そして，この日の2度の大会で5位以内に入れば，ベーマガ・バッジ（影：わあ，なつかしいな。まだあったの？編：そう，これが最後の10個なんです）がもらえますよ。みなさん，ぜひ集まってくださいね。

札幌市・竹内良志英／福島県双葉郡・小野慎一／奈良市・相沢隆之／高知市・浜口博幸／福岡県朝倉郡・斉田　理君ほか5名。DEMPAマイコンソフト…群馬県北群馬郡・井上耕市／神奈川県箱根町・稲野辺　弘／愛知県豊橋市・坂田秀穂君ほか6名。コナミのピンポン…青

★SUPER Soft情報



▲ピットフォールII」



▲「どきどきペンギンランド」

セガマイカード用 新作ソフト3本

ＩＣカードによるパソコン・ソフトが，この春から話題になっています。「セガマイカード」もその一つ。キャッシュ・カードと同じ大きさのカードを，写真(下)のようなカード・キャッチャー（アダプター）にさし，ＳＣ－3000やＳＧ－1000のスロットにさし込んでゲームをするというものです。

この，セガマイカード用にすでに発売されているソフト「ズーム909」「ドラゴン－ワン」にひき続き，今回ご紹介する新作は３本です。

ビデオ・ゲームでもヒットした「ピットフォールII」(オリジナルは米国アクティビジョン社）は，宝物を探して地下の迷宮や洞くつを進む冒険アドベンチャー。そして「チョップリフター」は，おなじみブローダーバンド社のヘリコプター救出劇です。

「どきどきペンギンランド」は，ユニークなペンギンくんが，アイスブロックに穴を掘って卵を下へ降ろしていくゲーム。メルヘンチックな画面が，女の子にもウケそうです。

どれも，価格は4,800円(ちなみに，カード・キャッチャーは1,000円)です。



▲本体＋セガマイカード

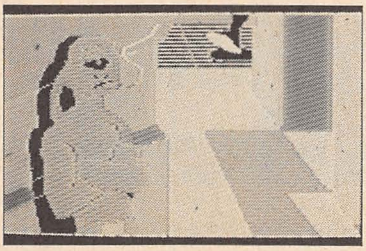
T&Eソフト「惑星メフィウス」のMSX版が出たゾ！

オリジナル版の発表から２年。今も，アドベンチャー・ゲーム・ファンの間で話題の「惑星メフィウス」にＭＳＸ版が登場しました。フルカラー50以上のグラフィック画面が，１画面１秒以下で描ける，〝瞬間表示〟を実現。操作性を重視した，コマンド選択方式でゲームが進んでいきます。もちろん，会話モードもＯＫです。

32Ｋバイト以上のＭＳＸで使用でき，価格は4,800円(テープ３本組)です。

※ＭＳＸ用「惑星メフィウス」の発売を記念し，ベーマガ読者５人にこのソフトをプレゼント。ハガキに，住所・氏名・年令・持っているパソコン名を記入し

〒465 愛知県名古屋市名東区豊が丘1810 (株)ティーアンドイーソフト「ベーマガ・ソフト・プレゼント」係へ８月末日までにお送りください。



▲MSX版「惑星メフィウス」

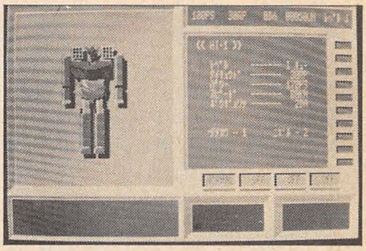
新作ソフト「THE FORTRESS」モニタ・プレゼント －YNS－

愛媛県伊予三島市のソフトハウス soft town YNSから，アクション・ロールプレイング・ゲーム「ＴＨＥ　ＦＯＲＴＲＥＳＳ」が発売になりました。プレイヤーは，自分の分身〝マックス〟を操作し，ロボット要塞に忍びこんで八つのシステム・パックを奪い，ロボット要塞の機能を停止させることが目的です。

ゲームは陸上・基地内迷路・敵ロボットとのバトルと三つのシーンに分かれ，それぞれで違った動きが楽しめます。ＰＣ－8801/mkII版(２Ｄ)8,700円です。

※このゲームを３名のかたに，モニター・プレゼントします。あて先は

〒797－04 愛媛県伊予三島市中央１丁目10－16 伊予三島郵便局内私書箱48号 ソフトタウンＹＮＳ「ベーマガ・ソフト・プレゼント」係まで(８月末日しめ切り)



▲「THE FORTRESS」

ファミコン用ナムコットシリーズ 夏休みキャンペーンのお知らせ

電波新聞社では，ナムコのファミリーコンピュータ用ソフト「ドルアーガの塔」の発売を記念して「ナムコットシリーズ夏休みキャンペーン」を実施しています。８月末までにファミリーコンピュータ用ソフトの新製品「ドルアーガの塔」「ワープマン」をはじめ，ナムコットシリーズ（全８タイトル）のいずれかを通信販売でお申し込みのかたにＤＥＭＰＡマイコンソフト特製のパックマン・オリジナルペーパーバッグをプレゼントしています。マイコンショーでも大好評だったかわいいペーパーバッグですので，ドシドシお申し込みください。

実施期間／７月20日～８月31日
（当日消印有効）

対象商品／ファミコン用ナムコットシリーズ(ギャラクシアン(4,500円)，パックマン(4,500円)，ゼビウス(4,900円)，マッピー(4,500円)，ギャラガ(4,500円)，ディグダグ(4,500円)，ドルアーガの塔(4,900円)，ワープマン(4,500円))

申し込み先／〒141 東京都品川区東五反田１－11－15
電波新聞社出版部ナムコット・夏休みキャンペーン係

申し込み方法／商品の代金に送料200円を加え現金書留にてお送りください。

★スーパーソフト・プレゼント★

カラーページで紹介しているジャレコのニュー・ゲーム「シティコネクション」のポスターを10名のかたにプレゼントします。アニメ・タッチのクラリスちゃんがかわいいポスターです。

ご希望のかたは編集部まで。しめ切りは８月末日です。



▶部屋にはれば涼しさ？倍!!

森県上北郡・大野　仁／千葉県船橋市・竹内　聡／東京都練馬区・浅山喜平太君ほか２名。**東宝映画ゴジラのポスター**…岩手県盛岡市・三條慎哉／埼玉県鳩ヶ谷市・山本　勇／静岡県浜松市・松島正樹／富山県氷見市・久保　正／熊本県八代市・今田道郎君ほか15名

CHALLENGE HIGH SCORE!

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計 おめでとう You are Champion!

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
グラディウス	コナミ	1,313,700	GMC・MATSUO …福岡
戦場の狼	カプコン	9,999,900+α	STAC-SPO!…大阪 T.M.BROS…愛知
メトロクロス	ナムコ	863,100	CPM闘幻狂 NANISORE®…東京
キングオブボクサー	ウッドプレイス	9,999,000+α	STAC-NSB …大阪
テディーボーイブルース	セガ	3,878,890	ACE(ACU) …東京
ツインビー	コナミ	7,890,600	野崎敬二 …東京
マーブルマッドネス	アタリ	211,550	FUL …東京
ドラゴンバスター	ナムコ	9,999,990+α	全国10人の皆さん
ロードランナーII	アイレム	5,800,520	浜豊秋 …東京
ウイズ	タイトー	497,570	中田裕己 …愛知
1942	カプコン	13,794,200	T.M.BROS(EXR) …愛知
ペンギンくんウォーズ	UPL	1,108,500	T.M.BROS($\sqrt{2}$) …愛知
ブギーマナー	テクノスジャパン	8,170,460	RUN …山梨
ディグダグII	ナムコ	1,000,000	全国14人の皆さん
少林寺への道	コナミ	9,999,900+α	全国2人の皆さん
リターンオブザインベーダー	タイトー	2,643,300	VERTEX-AXV …東京
チャンバラ	タイトー	123,300	MAD …京都
パックランド	ナムコ	2,885,110	VERTEX-FANCY-ALI …東京
ごんべえのアイムソーリー	コアランド	1,000,000+α	T.M.BROS(SP) …愛知
エグゼドエグゼス	カプコン	10,000,000	全国4名の皆さん

このコーナーは，全国のビデオ・ゲーム・コーナーのご協力により作られています。掲載されている機種は，基本的にそれぞれのお店で人気の高いものです。
備考欄は，ゲーム難易度・エクステンド設定が標準のものと異なる場合，とくに高得点をマークしたときのクリア・ラウンド数，継続プレイのモードがある場合の使用の有無，そのほか，お店からの連絡事項のためのスペースとして設けられています。
「※」印がついているスコアは，備考欄には何も書かれてはいませんが，おそらく標準のものとは異なる設定でプレイしているのでは？と思われるものです。
なお，全国集計のハイスコアラーは，原則的に，難易度設定，クリア・ラウンド数の明確なスコアの中から選んでいます。また，機種によっては，一定のスコア以上はすべて同等の記録として，全国集計に掲載する場合もあります。ご了承ください。
平等で健全な競い合いをしていただけるよう，規約を設けさせていただいておりますが，ご意見などありましたら編集部までお寄せください。

函館キャロットハウス
北海道函館市美原町2-5-1 ☎0138-46-4336

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

ゲームコーナーロン
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	3,056,970	佐野賢	
★メトロクロス	674,450	平岡淳	1コイン 32面クリア
戦場の狼	899,900	安藤敏哉	永久パターン使用せず
ロードファイター	321,740	いちおか	
テディーボーイブルース	1,380,830	佐藤昌信	
パックランド	1,370,210	安藤敏哉	
1942	12,057,640	滝本	1コイン
★エグゼドエグゼス	10,000,000	安藤・増澤	
忍者プリンセス	555,800	YAN	
スーパーゼビウス	319,880	須藤吉弘	

川沿キャロットハウス
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17 ☎011-572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	7,159,600	砂子田政昭	
ポールポジションII	66,480	鈴木靖彦	
パックランド	3,576,230	多田昭仁	
★ディグダグII	1,000,000	つきだて	
ツインビー	6,518,900	つきだて	
メトロクロス	600,750	よこい♬ひろし	
キングオブボクサー	305,000	飛路美	
ピットフォールII	1,500,500	つきだて	
ロードランナー	361,640	則ちゃん♥	
戦場の狼	1,068,900	芳野浩也	

プレイシティキャロット小樽店
北海道小樽市花園町1丁目1-10東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	596,900	Hyper(たけの)	
メトロクロス	658,650	月館(コタツ)	
キングオブボクサー	803,000	LIQ(うし)	15勝
ツインビー	4,160,400	月館(コタツ)	
シティコネクション	344,900	LIQ(うし)	
★ディグダグII	1,000,000	LIQ(うし)・月館(コタツ)・CAT	26面・26面・29面
マーブルマットネス	155,330	内村誠助	VERY EASY
エグゼドエグゼス	7,421,500	坂本要	
ポールポジション	66,460	PEN	
ごんべえのアイムソーリー	665,755	横井ひろし	

澄川キャロットハウス
北海道札幌市南区澄川5条3丁目 ☎011-813-6445

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	881,700	石川治彦	15面
マーブルマッドネス	151,730	つきだて	7回ミス
★エグゼドエグゼス	10,000,000	CAP+MAX	40面2P
メトロクロス	661,050	つきだて	31面
アイスクライマー	7,497,880	つきだて	
★ドラゴンバスター	1,000,000	CAP	69面
少林寺への道	2,569,300	CAP・つきだて	75面
キングオブボクサー	1,053,000	MR.	
戦場の狼	310,000	つきだて	15面
リターンオブザインベーダー	2,155,500	つきだて	

プレイシティキャロット琴似店
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	625,200	弥左繁晴	ノーマル
キングオブボクサー	784,000	弥左繁晴	ノーマル
チャンバラ	76,050	佐々木義久	ノーマル
戦場の狼	375,900	げんいち	ノーマル
メトロクロス	725,400	中川剛	ノーマル
ウイズ	465,330	上條伸司	ノーマル
ツインビー	4,967,300	宇佐美将史	ノーマル
マーブルマッドネス	149,530	弥左繁晴	ノーマル
ドラゴンバスター	2,318,620	楢木信治	ノーマル
★ディグダグII	1,000,000	つきだて	ノーマル

プレイタウン赤い風車
北海道札幌市中央区南23条西11丁目 ☎011-562-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	630,500	石川治彦	
キングオブボクサー	2,035,000	バイオレンス"TODO"	
スペースエース	473,256	一戸　崇	LIVES＝3ゲーム終了
戦場の狼	2,706,000	誰ですか？	
チャンバラ	77,550	SHON	
★メトロクロス	703,850	こうこうせい	SIR
ロードランナーII	4,609,410	NISHIOKA	154面

レーザーランド
青森県八戸市大字河原木字高巣前30-4 ☎0178-28-7590

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

筑波学園キャロットハウス
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	735,600	STAFF OF VG_2	
戦場の狼	241,900	P.P.P.	
メトロクロス	611,600	FUN舟橋	
マーブルマッドネス	172,350	STAFF OF VG_2	
ザ高校野球	488,000	MIC	
リターンオブザインベーダー	678,000	くわっしゃ大塚	
ディグダグII	402,000	BIG-OHKI	
レイダース5	372,500	STAFF OF VG_2	
スーパーパンチアウト	999,990	XLはおっかない	
ロードランナー	2,032,940	FAMK	

室蘭キャロットハウス
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	291,200	にっくん	根室へ行っても元気でね！
マーブルマッドネス	135,460	武市敏幸	
ツインビー	4,888,950	HAN	
メトロクロス	343,800	武市敏幸	
戦場の狼	455,300	武市敏幸	
キングオブボクサー	268,000	げーむはなむこー	
エグゼドエグゼス	6,210,500	てん．てん	
★ドラゴンバスター	9,999,990	馬場由昭	
ディグダグII	447,900	武市敏幸	
アイスクライマー	2,335,020	Lee	

スペースキャンパスステーション
宮城県仙台市1番町2-7-1 ☎0222-23-4021

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,471,300	MARIN	
リターンオブザインベーダー	650,700	ADC	
マグマックス	256,600	M C	
ツインビー	3,435,850	MARIN	
ペンギンくんウォーズ	421,500	GELBE	
メトロクロス	696,800	GAMERA	
忍者プリンセス	525,700	SORTE	
ブキーマナー	1,449,990	MARIN	
ウイズ	2,259,090	GARAVANI	
1942	385,160	モサド	

日立キャロットハウス
茨城県日立市鮎川町6-7-25 ☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	304,000	X．O	イージー
テディーボーイブルース	784,260	T．U	
ロードランナーII	2,500,000	T．U	
戦場の狼	1,100,000	江田	
キングオブボクサー	148,000	H．I	
メトロクロス	248,500	ALC	
ウイズ	450,000	島	
トライアウト	354,850	FBI	
ザ高校野球	234,860	E．T	
ブギーマナー	374,820	H．I	

パサディナ
北海道札幌市中央区南5条西4丁目 ☎011-518-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブボクサー	365,000	K．H	
戦場の狼	6,079,100	芳野浩也	
1942	10,232,470	西條光良	
トライアウト	973,000	Super Star	
ロードランナーII	4,440,620	川上陽一	
スパルタンX	408,430	池田知嗣	
リターンオブザインベーダー	1,202,400	あかげ	
ピンボ	940,100	Attic	
イーアルカンフー	3,420,700	芳野浩也	
ロードファイター	999,999	Racing Sports	

プレイシティキャロット仙台店
宮城県仙台市中央1-2-3 ☎0222-23-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	804,850	SOL(FAC郡山)	
★ディグダグII	1,000,000	TAG(FAC郡山), USA(Free Club)	
マーブルマッドネス	188,090	SOL(FAC郡山)	
★ドラゴンバスター	9,999,990	REI(FAC) 万作 and Mr.G	1コイン
グラディウス	476,200	K.W(FAC)	
戦場の狼	1,921,500	T．Y	
ツインビー	3,725,450	K.W(FAC)	
アイスクライマー	9,999,990	鈴木邦彦(FAC)	
★少林寺への道	9,999,900+α	高橋秀一(VG2) K.W and T.S	
★エグゼドエグゼス	10,000,000	K.W(FAC)	

サンレジャー荒川沖店
茨城県土浦市荒川沖長峰屋3F ☎0298-41-3810(内)238

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポールポジション	63,920	SNK	
ツインビー	29,650	川崎	
戦場の狼	550,000	市川	
バックランド	842,290	TURBO	
ロードランナーII	733,570	谷津	
スパルタンX	506,200	市川	
ワイバーンF-0	112,690	QQ車	
ドラゴンバスター	5,343,390	QQ車	
忍者くん	634,930	坊・荒井	
メトロクロス	312,370	TURBO	

アドベンチャー
北海道旭川市1条7丁目 ☎0166-22-0616

休　載

☆また来月がんばってくださいネ！

ブックセンタースクラム
宮城県泉市松森字後田45 ☎02237-3-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	300,000	H. Saito (FREE CLUB)	永久パターンなし
メトロクロス	734,600	K.W(FAC)	32面
ツインビー	3,239,150	K.W(FAC)	26面
マーブルマッドネス	130,550	K.W(FAC)	1P
★ディグダグII	1,000,000	日教組粉砕(USA) (FREE CLUB)	31面
アイスクライマー	7,868,810	VMS	1P
テディーボーイブルース	811,310	福田吉幸	
エグゼドエグゼス	6,232,900	K.W(FAC)	1P 1コイン22面
イーアルカンフー	9,999,900	K.W(FAC)	点かせぎなし 296面
★ドラゴンバスター	9,999,990+α	Y．W	1コイン GIVE UP

宇都宮キャロットハウス
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	179,370	井上和宏	最終面クリア
バックランド	1,630,870	井上和宏	トリップ1～
グラディウス	536,700	塩井敏克	
テディーボーイブルース	984,830	塩井敏克	
メトロクロス	665,050	川島啓司	
ウイズ	415,140	塩沢昭紀	
戦場の狼	(36R) 1,263,700	塩井敏克	
キングオブボクサー	470,000	鈴木勝美	
ブギーマナー	527,750	井上和宏	
ドラゴンバスター	4,885,210	塩沢昭紀	1コイン

ネットワークインタイトー
岩手県盛岡市大通1-10-4 ☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ペンギンくんウォーズ	323,450	佐々木健伸	
メトロクロス	537,450	APC-PHO	
ピンポンキング	決勝戦21:13	APC	
★キングオブボクサー	9,999,900+α	鹿野利之	
ウイズ	362,260	みなもなみ	
エグゼドエグゼス	2,681,400	坂本　淳	
リターンオブザインベーダー	995,000	斉藤順二	
忍者くん	212,860	川崎	
1942	364,980	畑村三七男	
イーアルカンフー	240,600	畑村三七男	

宮城野原キャロットハウス
宮城県仙台市五輪1丁目10-7 ☎0222-99-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブボクサー	3,335,000	シゲル(いなずま)	53面
ツインビー	3,384,000	C.M.FC	
メトロクロス	722,650	ウイングマン	32面
戦場の狼	1,252,700	T．Y	
リターンオブザインベーダー	2,188,800	ニカウ (FREE CLUB)	28面
アイスクライマー	9,999,990+α	VMS	
マーブルマッドネス	107,900	GGG	
ブギーマナー	2,048,040	びんきいお豆	
ウイズ	479,140	2枚ばのやすじろう	
★少林寺への道	9,999,900	サルト	

ファンフル
群馬県前橋市千代田町4丁目12-3 ☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	539,100	SAS	
ツインビー	1,567,000	NAGAT	
イーアルカンフー	515,300	高見沢学	
戦場の狼	847,200	CKYテクニカル塩沢	
キングオブボクサー	305,000	――	
ウイズ	279,640	CKYテクニカル塩沢	
ペンギンくんウォーズ	111,900	――	
忍者プリンセス	102,600	荒井幸仁	
リターンオブザインベーダー	857,000	CKYテクニカル塩沢	
エグゼドエグゼス	1,484,700	PYT	

プレイシティキャロット八戸店
青森県八戸市大字六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	628,800	赤坂　守	
戦場の狼	1,129,700	赤坂　守	
ブキーマナー	488,160	佐藤伸生	
マーブルマッドネス	136,720	坂本孝次	
メトロクロス	623,700	赤坂　守	
★少林寺への道	9,999,900	赤坂　守	
ツインビー	5,597,100	赤坂　守	
ウイズ	582,660	FAM	
リターンオブザインベーダー	1,586,900	赤坂　守	
エグゼドエグゼス	6,228,600	赤坂　守	

山形キャロットハウス
山形市七日町3-2-30 ☎0236-33-3599

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	548,600	川島文利	
戦場の狼	909,700	AMI♡AGAIN	ノーマル
メトロクロス	742,600	鎌上直樹	1コイン 32面クリア
ブギーマナー	759,610	岩田　稔	1コイン
★ドラゴンバスター	9,999,990	TAN. TAN	1コイン
キングオブボクサー	100,000	POO	
★少林寺への道	9,999,990+α	岩田　稔	
ごんべえのアイムソーリー	184,697	CHIN	
チャンバラ	154,800	フッくん	
マグマックス	285,900	湯井栄造	

ゲームシティジル
群馬県高崎市中紺屋町33 ☎0273-25-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	510,860	小山	
ロードランナーII	725,700	S．K	
イーアルカンフー	625,400	土屋	
エグゼドエグゼス	2,615,900	MUU	
リターンオブザインベーダー	732,200	CKYテクニカル塩沢	
1942	8,247,470	S．K	
マグマックス	101,400	浦野信弘	(小5)
スパルタンX	149,100	有賀生雄	(小5)
フィールドコンバット	138,000	永野	
戦場の狼	2,301,400	下田	

セントラル・パーク・PART Ⅰ
埼玉県川口市芝3732 ☎0482-53-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	832,200	奈良 康	
少林寺への道	4,200,000	鯨井敏和	
戦場の狼	252,500	木村雅彦	
ディグダグII	242,300	木村雅彦	
ツインビー	6,972,000	奈良 康	
ドラゴンバスター	2,476,980	木村雅彦	
1942	1,523,000	中山勝のぶ	
ザ高校野球	493,000	増田博一	
イーアルカンフー	2,000,000	RGK石神	
バックランド	1,295,400	木村雅彦	

ビッグキャロットTOC店
東京都品川区西五反田7-22-17 ☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,772,400	A.B	
★メトロクロス	611,500	MAT. ABU	32面クリア
ツインビー	2,559,650	WIGGLE WART	
ロードランナーII	2,305,030	UPA-KENT	67面
トライアウト	400,060	UPA-KENT	
リターンオブザインベーダー	900,910	UPA-KENT	
シティコネクション	448,200	WIGGLE WART	
テディーボーイブルース	1,178,430	伊藤雄一朗	
キングオブボクサー	404,000	竹中マサキ	
ディグダグII	353,000	おるとめたばら	

プレイシティキャロット経堂店
東京都世田谷区経堂1 4 9 ☎03 427 4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブボクサー	680,000	WSF-VR	
グラディウス	843,700	EXCALIBER	
テディーボーイブルース	1,152,040	KOO	1面から
ブギーマナー	1,402,730	EXCALIBER	
マーブルマッドネス	183,980	KOO	
メトロクロス	853,150	NANISORE	
戦場の狼	999,999+α	篠原裕明	
マグマックス	432,710	肉丸どえーす	
パフォーマン	1,158,600	WSF-VR	
アイスクライマー	2,743,240	小林 ㊪	

ゲームインJ&B
東京都千代田区神田小川町2 5 ☎03 295 9034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
青春スキャンダル	1,093,800	クレーン米田	
グラディウス	473,000	A.C.U.	
ペンギンくんウォーズ	1,072,800	C.C.R.	
戦場の狼	1,687,900	タカミナト	
チャンバラ	47,850	池田	
キングオブボクサー	1,134,000	ナガタ	
リバルス	647,750	MAX	
ごんべえのアイムソーリー	582,229	河原	
テディーボーイブルース	2,700,610	C.C.R.	
スターフォース	11,107,000	みのり	

ゲームファンタジー
東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2 ☎03-410-6976

タイトル	スコア	スコアラー	備考
青春スキャンダル	297,920	純情クレイジー・フルーツ	
戦場の狼	178,500	さよならジュピター	ハード
テディーボーイブルース	1,035,820	石山仁史	
忍者プリンセス	497,900	スキヤキ定食	
ペンギンくんウォーズ	155,400	小松亮輔	
スターフォース	505,200	CDP-502ES	
ごんべえのアイムソーリー	114,810	大月清志	
1942	434,470	鈴木真一	
バックランド	336,510	藤原孝治	
ロードランナーII	323,350	DAV	

GAME SPOT 21
東京都新宿区西新宿1 15 4 ☎03 343 0010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	9,438,230	CAN	
グラディウス	562,000	ああむ・ACU	
青春スキャンダル	379,420	森田栄作	
キングオブボクサー	784,000	MAN	
ペンギンくんウォーズ	437,850	稲葉晃三	
シティコネクション	990,000	佐藤和敬	
メトロクロス	329,160	SAM	
リバルス	589,560	ああむ・ACU	
テディーボーイブルース	3,336,070	ACU-EPS	
戦場の狼	687,200	NASYORZU	

ビッグキャロット新橋店
東京都港区新橋2-8-7 サンスタービル内 ☎03-503-6483

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	781,500	ATARI-FANCY-ACU-HKO	
キングオブボクサー	385,000	柳瀬信仁	
戦場の狼	5,081,300	浜 豊秋	
ザ高校野球	2,552,200	UPA KENT	
忍者プリンセス	374,650	UPA KENT	
ロードランナー	3,258,000	SHIZU♡♡♡	2コイン
メトロクロス	756,350	ACU-KEI	
ブギーマナー	929,990	ブライアン小林	
リターンオブザインベーダー	2,355,900	浜 豊秋	
少林寺への道	2,570,400	浜 豊秋	

プレイタウンユー&ユー駒沢店
東京都世田谷区駒沢4 18 20 ☎03 410 6960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
青春スキャンダル	335,040	MORITA	
シティコネクション	431,300	大山正政	
ピンポン	21対18	山田 弘	
キングオブボクサー	537,000	佐藤秀樹	
1942	299,540	木村	
戦場の狼	307,200	高橋賢一	
ザ高校野球	312,900	松田 清	
オセロ	141,200	河野	
スイートギャル	93,000	大沼勝彦	
フィールドコンバット	145,600	田宮幸夫	

プレイシティキャロット笹塚店

休載

☆また来月がんばってくださいね！

ゲームコーナーニューオリンピア
東京都品川区荏原3 4 13 ☎03-787-5682

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リバルス	620,860	小林 誠	
ペンギンくんウォーズ	420,500	大久保仁	
テディーボーイブルース	880,980	山田健治	
1942	11,783,310	舘五司夫	
メトロクロス	630,050	小関利幸	
ツインビー	3,505,700	大久保仁	
戦場の狼	3,968,600	四脇伸治	
トライアウト	138,270	池田裕司	
少林寺への道	1,429,900	後藤晃弘	
ドラゴンバスター	926,800	松永敏幸	

プレイシティキャロット駒沢店
東京都世田谷区駒沢2-1-1第2山国ビル1F ☎03 424 5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	906,300	EXAMINEER	ノーマル 8万 EVERY 3-1面
テディーボーイブルース	2,263,250	YOS	ノーマル 4人 ノーセレクト
キングオブボクサー	1,836,000	ラッコ君	ノーマル
メトロクロス	664,250	MIC	ノーマル 32面
戦場の狼	1,770,300	GID HAMAD	ノーマル
アイスクライマー	7,993,660	YOS	ノーマル
マーブルマッドネス	176,580	ATARI FANCY ACU HKD	ベリーイージー
エグゼドエグゼス	6,047,600	松尾康知	ノーマル
★ドラゴンバスター	9,999,990+α	MIC	ノーマル
ピットフォールII	1,665,380	MIC	ノーマル5人

プレイシティキャロット新宿店
東京都新宿区新宿3 21 9 ☎03 352 5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,334,400	マジシャン磯村	10面
ツインビー	6,147,900	GIL HAMAD	30面
ウイズ	213,550	DAMAX	4面
★ロードランナーII	5,800,520	浜 豊秋	158面
マーブルマッドネス	204,340	FANCY-ACO	6面
マグマックス	273,500	大村和男	
リターンオブザインベーダー	1,803,200	AKIO-Y	32面
★メトロクロス	672,750	mie yan, S	32面
リバルス	935,000	NAKAJIMA	最終面クリア
忍者プリンセス	719,600	篠原英夫	18面

ゲームプラザぱっくんらんど
東京都北区東十条3-17-4 ☎03-912-9006

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	456,500	小倉	
レイダース5	1,835,200	あじふ	38面
ペンギンくんウォーズ	843,350	ムツオ	
バックランド	1,456,000	五味政人	
スパルタンX	633,200	あじふ	
ロードランナー	999,999	山下	
忍者くん	921,100	あけみ	
アッポー	999,999	高橋	
ギャプラス	2,331,400	さかもと	
クルクルランド	1,532,100	あじふ たかはし	

プレイタウンユー&ユー三軒茶屋店
東京都世田谷区三軒茶屋1 33 19 ☎03 410 8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミステリアスストーンズ	212,585,130	岩川智志	
戦場の狼	3,091,300	岩川智志，小野沢雅男	
アイスクライマー	3,190,040	松尾康知	
シティコネクション	3,450,100	日置 操	
メトロクロス	234,650	加納 新	
イーアルカンフー	9,999,900	藤井恵太	
ドルアーガの塔	60面クリア	亀井敬史	
ロードランナーII	6,798,790	大谷浩之	
★少林寺への道	9,999,900	林 茂	
1942	395,410	Randy Rhouse (ランディーローズ)	

ゲームブティック高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-2-15 ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マーブルマッドネス	211,550	FUL	ベリーイージー
ペーパーボーイ	362,334	FUL	HARD WAY
スパイハンター	712,135	MOBRINIAN ACE	ランク4
キングオブボクサー	2,199,000	AKIO-Y	ノーマル
ターキーシュート	252,150	KKK	ランク3
メトロクロス	759,000	平石彰央	ノーマル
グラディウス	901,800	EXAMINEER	ノーマル
スペースデュアル	264,800	PSI	ノーマル
リブルラブル	1,262,770	PSI	15回バシシ ランクC
レイダース5	2,042,240	FUL	57面 ノーマル

亀戸キャロットハウス
東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★メトロクロス	841,150	A. TAUL. v	R=SIRノーマル
戦場の狼	5,747,000	PIGMAN	ノーマル
グラディウス	668,700	ああむACU	ノーマル
キングオブボクサー	2,662,000	RZV. v4	KO 38人 ノーマル
★ディグダグII(新)	1,000,000	WINNER (RGB)(MAL)	29, 27面
★ドラゴンバスター	9,999,990	WINNER (END)(SHA)	1コイン GIVE UP
バックランド	2,992,360	南里良己(TDF)	ノーマル
★エグゼドエグゼス	10,000,000	WINNER (RGB)(YES)	41面 2P
マグマックス	3,000,000+α	A'SHURA-TEMPLE	ノーマル
ハル21	1,325,050	A. TAUL. v	3周目 ノーマル

プレイシティキャロット烏山店
東京都世田谷区南烏山6-5-15 ☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★メトロクロス	836,700	仲村 学	イージー・SIR
グロブダー	171,760	小林正司	5機設定,52面
★ドラゴンバスター	9,999,990	早出智明	1コイン
カンタム	95,220	WSF-V.R	レベル3
キングオブボクサー	1,620,000	WSF-V.R	ノーマル
ブギーマナー	3,041,290	TSI	フリッツ 5人設定
ツインビー	8,158,200	GIL. HAMAD	7機設定
戦場の狼	2,672,600	GIL. HAMAD	ノーマル
ハル21	2,605,700	小林正司	ノーマル
ウイズ	474,020	KOO	イージー

ファンファクトリー高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-1-4 ☎03-371-8370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピンポンキング	3セット 17:20	横塚広行	
戦場の狼	4,285,200	佐藤&今野	
ウイズ	512,690	工藤剣二	
メトロクロス	275,500	草処DOG	16面
ワイバーンF-0	465,510	向山洋二	
ペンギンくんウォーズ	383,300	ちぃーちゃん	6面
ツインビー	3,236,800	END	
リターンオブザインベーダー	1,839,600	幸山広伸	29面
キングオブボクサー	558,000	爆風スランプ	14面
忍者プリンセス	656,250	TAI	

プレイシティキャロット早稲田店
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-208-4036

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★メトロクロス	731,100	かねこたつや	32面
スパルタンX	451,300	馬渡文明	
ポールポジションII	101,060	RONJI	Cランク6周 TESTコース
戦場の狼	2,294,200	GIL. HAMAD	ノーマル
ドラゴンバスター	1,224,160	秋葉雅美	116面
テディーボーイブルース	714,370	ATARI-FANCY -ACU-HKD	
ウイズ	31,300	有希子と美代子と桃子	
サンダーストーム	131,900	長谷川剛	ノーマル
グラディウス	489,500	ATARI-FANCY -ACU-HKD	
エグゼドエグゼス	3,104,400	ACE	15面

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1宮田ビルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★メトロクロス	863,100	CPM闘幻狂 NANISORE®	SIR (32面クリア)
グラディウス	1,085,800	ああむ-ACU	3周目4面
マーブルマッドネス	209,960	FANCY-ACO	ベリーイージー (詳細不明)
キングオブボクサー	3,590,000	YOU	54面
★テディーボーイブルース	3,878,890	ACE(ACU)	30面
★ツインビー	7,890,600	野崎敬二	35面
グロブダー	233,270	DEXTER	1〜69面
1942	12,245,150	FAMK-IQ0	全面クリア (1コイン)
ドラゴンズレア	488,233	松井聡仁郎	ノーミス
バトルゾーン	323,000	NOVEMBER-KELLY	エースマーク3こ

プレイシティキャロット椎名町店
東京都豊島区長崎1-5-1 ☎03-974-9315

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★メトロクロス	749,200	F.K.S.(F.A.C.)	SIR
ツインビー	4,255,200	VERTEX-AXV	
マーブルマッドネス	189,100	CHU	82秒無死
ロードランナーII	4,266,540	FANCY-MAR	125面
アイスクライマー	10,000,000+α	Ⓕ	109面
★ドラゴンバスター	9,999,990+α	FBE	1コイン
ワイバーンF-O	917,340	Ⓕ	3-3
ごんべえのアイムソーリー	424,932	LUM & VG2	
レイダース5	2,113,480	REI	58面
ブギーマナー	709,120	FGH	19面

ファンファクトリー中野
東京都中野区中野2-25-4 ☎03-382-4535

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブボクサー	680,000	青島正文	
ピンポンキング	21:10 21:11 19:21	吉玉浩之	難易度1 2勝1敗
1942	969,600	久保雄太	
ロードランナーII	3,405,000	中山二男	
ペンギンくんウォーズ	732,800	福島司	
戦場の狼	668,200	木村幸一	
リターンオブザインベーダー	646,200	中田文明	
ウイズ	545,500	金子誠	
トライアウト	888,500	川畑一郎	
スパルタンX	511,200	永田八造	

プレイシティキャロット西荻店
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	774,450	CPM闘幻狂 NANISORE®	最終面クリア
マーブルマッドネス	198,480	EXCHANGER	VERY EASY
グラディウス	695,300	菊間	ノーマル
テディーボーイブルース	1,153,940	EXWAKIGANDER	ワキガクラッシュ使用
キングオブボクサー	523,000	EXCHANGER	ノーマル
戦場の狼	2,420,500	GIL. HAMAD	76面 かせぎなし
★ディグダグII	1,000,000	SPERINIAN PANIC	新バージョン
ロードランナーII	1,430,200	CHR$〔OVQ〕	39面1コイン
ドラゴンバスター	2,222,200	CHR$〔NOR〕	1コイン
忍者プリンセス	1,093,800	EXWAKIGANDER	ワキガクラッシュ使用

ゲームインフォルム
東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	189,070	菊間重人	
ペンギンくんウォーズ	486,200	IKA	
グラディウス	501,200	IKA	
リバルス	395,610	菊地忍	
メトロクロス	592,650	CAS	
戦場の狼	139,700	津田義弘	
ウイズ	228,810	NAKOO	
少林寺への道	372,800	榎本雅治	
ツインビー	929,550	VAL	
テディーボーイブルース	750,000	内野弘	

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-1-1大幸ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	537,300	VERTEX-AXV	10面
★メトロクロス	797,500	Aoi-int	32面クリア
戦場の狼	3,200,000	VERTEX-ANT	72面
ジェダイの復讐	804,790	FANCY-SHOKO	6面
ブギーマナー	754,710	VERTEX-ATM	15面
★エグゼドエグゼス	10,000,000	VERTEX-FANCY-ALI	
スーパーパンチアウト	1,000,000	VERTEX-ATO-AKI	28面
★バックランド	2,885,110	VERTEX-FANCY-ALI	11面
★リターンオブザインベーダー	2,643,300	VERTEX-AXV	36面
イーアルカンフー	5,847,800	VERTEX-AKI	

GAME SPOT21国分寺店
東京都国分寺市本町2-9-2 ☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
少林寺への道	3,715,600	深沢	
ザ高校野球	494,180	深谷俊秀	
ごんべえのアイムソーリー	397,393	山岡智	
忍者プリンセス	819,250	嶋津哲也	
テディーボーイブルース	1,609,250	有原貴浩	
スターフォース	4,612,200	関根治之	
スパルタンX	412,930	VERTEX-AKI	
バンクパニック	2,217,100	五ノ井	
戦場の狼	145,900	関根治之	
バックランド	1,391,940	Y. WER	

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店
東京都小平市小川町1-758-11 ☎0423-45-6878

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,201,800	AMUSETTE-IRC	正攻法
1942	11,990,950	AMUSETTE-あべちゅわん	32面クリア
レイダース5	1,104,180	AMUSETTE-AKI	1コイン30面
フィールドコンバット	107,800	マイケル中島	16面
ドルアーガの塔	60面クリア	VER-AKI(R), N.S./AMS-IRC, HOZUKI	1コイン
バックランド	2,935,420	VERTEX-信田	EVERY-EXTEND
スターフォース	2,598,600	GLK	ノーマル
ロードランナーII	2,727,230	ちゅうやくん	1コイン
忍者くん	935,740	クマノ	ノーマル
エグゼドエグゼス	6,753,800	AMUSETTE-AOI	1コイン

花小金井キャロットハウス
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	187,130	VERTEX-AXV	4ミスクリア T.B.81,000
★メトロクロス	635,400	VERTEX-FANCY-ALI	32面 SIR
テディーボーイブルース	1,220,300	小林+小山	24面 4人設定
キングオブボクサー	1,323,000	MASUKO & KOCHAN	24人Ⓚ
戦場の狼	2,091,500	VERTEX-AXV	54面正攻法
グラディウス	533,700	VERTEX-AXV	10面
レイダース5	1,006,780	Temple-Knights	29面 5機設定
グロブダー	233,190	SPERINIAN	1〜86面 5機設定
チャンバラ	39,600	UCC	
忍者くん	514,090	IRC-SEKINE	20面

ハイテクランド赤い風船
神奈川県横浜市港南区上大岡西2-1-28 ☎045-844-1152

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	1,682,100	石田剛	
青春スキャンダル	219,340	中江	
麻雀野郎	——	——	
グラディウス	844,100	AAAAAAAA	
キングオブボクサー	571,220	吉田ハト	
雀狂	——	——	
リバルス	891,370	赤井カリタ	
1942	1,494,200	2053	
テディーボーイブルース	729,800	等々力	
戦場の狼	777,770	高木正夫	

パソピック
神奈川県横浜市中区常盤町4-47 ☎045-662-5720

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	1,436,800	林孝一	
青春スキャンダル	166,200	山本一吉	
キングオブボクサー	639,200	E. S	
麻雀野郎	——	——	
リバルス	223,800	小太郎	
ピンポンキング	463,000	秋山浩一	
雀狂	——	——	
ごんべえのアイムソーリー	1,874,080	ボーズマン	
テディーボーイブルース	584,600	イルカ君	
戦場の狼	2,368,400	竹田洋一	

ビデオインイセザキ
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町2-11-11 ☎045-251-8204

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	343,600	T. M	
リバルス	186,000	S. H	
青春スキャンダル	168,700	小山えつお	
ハングオン	1,624,500	Y. Z	
1942	108,400	八木順子	
ロードランナーII	252,800	川村きみよ	
ごんべえのアイムソーリー	342,638	竹山ひろかず	
ツインビー	234,000	大沢よさく	
戦場の狼	2,158,300	ホボあきら	
テディーボーイブルース	865,483	RSC	

プレイシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★メトロクロス	804,850	ECM-ZENJI	32面
ハル21	1,498,200	SSY	
ごんべえのアイムソーリー	644,690	ECM. ペルシャ	
戦場の狼	1,761,100	田中真吾	
マーブルマッドネス	185,190	VDS-K. K	
グラディウス	721,000	VDS-SIN	
テディーボーイブルース	946,490	ECM-POP	
キングオブボクサー	1,825,000	VDS-SHISHO	30面
ドラゴンバスター	4,626,640	NGS No.9002	
リターンオブザインベーダー	777,420	Sun. Little	16面

ジョイプラザ上大岡
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10 桂ビル内 ☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブボクサー	305,000	川原	
ツインビー	2,996,050	日出孝史	
1942	1,090,060	日出孝史	
ウイズ	555,450	岩野勝	
ブギーマナー	416,670	浅岡	
戦場の狼	85,700	川原	
ペンギンくんウォーズ	142,650	門山	
メトロクロス	488,350	小河弘二	
忍者くん	829,630	川村	
ギャプラス	13,131,300	日出孝史	

大船キャロットハウス
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,363,800	ECM•BOBBY	
マーブルマッドネス	181,720	VDS-K•K	
ブギーマナー	1,813,150	ECM•BOBBY	22面
グラディウス	848,200	VDS-SIN	
キングオブボクサー	3,537,000	VDS-SIN	53面
ウイズ	453,450	ECM-APAPA	
★メトロクロス	857,750	ECM-ZENJI	32面クリア
ごんべえのアイムソーリー	564,672	ECM-ペルシャ	
忍者プリンセス	1,226,950	ECM-灰皿猫	
ツインビー	2,679,050	ECM-ZENJI	15面

長岡キャロットハウス
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	517,700	SAYみつ	
チャンバラ	37,540	田中	
キングオブボクサー	618,000	ONE	
ディグダグII	449,800	ウガンダ	
ブギーマナー	597,410	SAYみつ	
ツインビー	6,365,200	SAYみつ	
戦場の狼	1,293,100	TOMO	
テディーボーイブルース	796,390	——	
メトロクロス	683,750	かねこたつや	
マーブルマッドネス	77,080	MSX	

ニュービバアメリカン
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブボクサー	56,800	WHIS	
ザ高校野球	427,940	YAY	
ペンギンくんウォーズ	505,000	大久保清	
戦場の狼	2,026,000	高田	
ツインビー	1,368,400	SO	
トライアウト	155,910	ABE	
ワイバーンF-O	353,510	END	
ウイズ	285,340	AKI	
ブギーマナー	589,200	END	
ピンポンキング	決勝戦17:21	ヤマト	

カミーノ古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-938 ☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	426,900	田中	ノーマル
ウイズ	155,840	クリ丸	ノーマル
戦場の狼	1,300,100	CMI	ノーマル
★メトロクロス	684,250	かねこたつや	32面クリア ノーマル
ツインビー	1,647,150	WINSER	ノーマル
ドラゴンバスター	2,659,190	響子 & Z・GUNDAM	ノーマル
エグゼドエグゼス	1,960,600	WINSER	ノーマル
★ディグダグII	1,000,000	かねこたつや	25面 ノーマル
リターンオブザインベーダー	1,453,400	クラリス	ノーマル
イーアルカンフー	1,634,400	CMI	ノーマル

朝日町キャロットハウス
山梨県甲府市朝日町1-6-1 ☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	581,200	SDF	2周
戦場の狼	9,999,900	RUN+K.ぽちゃ	ノーマル 3人100面永久
テディーボーイブルース	2,887,610	KFO	3面から
メトロクロス	733,800	WEIDE	32面 1コイン
アイスクライマー	7,013,030	BOM	ノーマル
★少林寺への道	9,999,900	YOU	ノーマル
レイダース5	1,891,270	RYO	ノーマル
パフォーマン	747,300	カッチン	ノーマル
トライアウト	264,800	カエル	ノーマル
★ブギーマナー	8,170,460	RUN	1コイン41面

ビデオインパズル
静岡県浜松市佐鳴台5-27-3 ☎0534-48-4999

休載

☆また来月がんばってくださいね！

フェニックス武生
福井県武生市押田町4-9-1 ☎0778-23-4379

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブボクサー	305,000	SEIKO・M	
スイートギャル	41,000	坂下	
ピットフォールII	254,230	DEAK	
ペンギンくんウォーズ	57,150	CHN	
雀豪レディ	31,000	西野	
1942	1,397,760	CHA	
ツインビー	606,400	AAAA	
ロードランナーII	229,790	I.I.O	
戦場の狼	169,600	HAB	
ピンポンキング	3セット 19点	MMM	

善光寺キャロットハウス
山梨県甲府市善光寺町1-18-16 ☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	494,200	FLICKER	最終面クリア
戦場の狼	1,400,000	RZV	
★メトロクロス	755,300	FLICKER	1コイン 32面クリア
トライアウト	359,620	FIQ	メジャー合格
アイスクライマー	3,677,140	BOM	
ピットフォールII	1,662,700	FLICKER	1コイン ノーミス
★ディグダグII	1,000,000	ポチャ	29面
ソンソン	3,001,350	依田・野中	
バックランド	1,263,140	FLICKER	
エグゼドエグゼス	6,921,100	ポチャ	1コイン

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通1-12 ☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★メトロクロス	781,450	SUPER EXTRA!	32面
ディグダグII	558,500	EXPERT!	
マーブルマッドネス	130,990	BIG BRAST	6面
グラディウス	550,500	G.T & ING	
キングオブボクサー	2,409,000	REI	
ブギーマナー	2,197,130	IMAHZI!	22面
ごんべえのアイムソーリー	766,334	Dragon	
チャンバラ	65,100	美幸♡勇二♡ 相菌金BALL!	
戦場の狼	1,241,100	ヨッチャン	43面永久なし
テディーボーイブルース	1,330,350	Intrigue	24面

ダイエーレジャーランド金沢店
石川県金沢市尾張町2-1-1ダイエー金沢店 ☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	1,726,900	TOMITAN	
テディーボーイブルース	1,493,270	おししのサンちゃん	30面
ドラゴンバスター	6,592,560	しょう油屋軍団KID	
戦場の狼	503,400	バスガス爆発 コナミマン	
青春スキャンダル	89,740	SEGAの竹内さん	
忍者プリンセス	2,044,800	TINTIRO	
役満クラブ	111,000	♀♂クン	
コナミのピンポン	26,180	氏名不詳	
シティコネクション	431,300	SHOJA	
ロードランナーII	1,881,260	TOI	65面

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1丁目3-7セントラルビルB1 ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	470,700	AGF	
メトロクロス	604,850	SBN	30面
テディーボーイブルース	179,320	N.N	面とばしなし
戦場の狼	2,577,800	INTERFACE	
ブギーマナー	1,113,770	FJX	
チャンバラ	53,900	ANS	
マーブルマッドネス	149,210	小松崎RIE	
★少林寺への道	9,999,900	NOW WIN／谷口高博	

レジャーの広場U.F.O
愛知県豊橋市多米中町2-10-5 ☎0532-62-0520

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブボクサー	318,600	MAD:MAX	
テディーボーイブルース	1,389,520	杉野	
メトロクロス	305,250	H・H(ハギモト)	
ロードランナーII	2,528,240	H・H(ハギモト)	
キャンバスクロッキー	225,540	遠州（山田）	
ごんべえのアイムソーリー	329,835	杉野	
戦場の狼	1,336,500	宇野	
忍者プリンセス	488,000	遠州（山田）	
ドラゴンバスター	1,786,590	PQM	1コイン
スターウォーズ	1,309,347	H・H(ハギモト)	

ダイエーレジャーランド高岡店
富山県高岡市駅南1-2-1 ☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	4,481,800	STAC T・K	
メトロクロス	698,000	STAK T・K	
キングオブボクサー	583,000	タツヤ	13人目で負け
テディーボーイブルース	605,070	タツヤ	
戦場の狼	816,100	秋元陽一	5人
グラディウス	202,500	タツヤ	
少林寺への道	4,700,000	NTG	
★ドラゴンバスター	9,999,990	SAISEN	
ロードランナー	937,350	山田武昌	
ウイズ	251,400	――	

プレイシティキャロット静岡店
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,411,000	FISH SOFT F.K.S(FAC)	
★グラディウス	413,000	林	最終面クリア
キングオブボクサー	102,000	――	
メトロクロス	706,950	杉○満○ UCX(清商高)	
スパルタンX	534,800	北川智巳	
1942	13,682,100	UCX	1コイン 最終面クリア
ドラゴンバスター	6,000,000	女子タコ, KN	
ツインビー	9,174,270	杉山満史	
マリオブラザース	251,960	バンディー／松永	
スーパーパンチアウト	3,999,980	REO(BOS)	

星ヶ丘キャロットハウス
愛知県名古屋市千種区井上町72 ☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブボクサー	1,364,000	CCV & BEE	
グラディウス	622,900	CCV & BEE	5機仕様 2万, 7万EVERY
メトロクロス	750,550	TMBROS SP	
戦場の狼	2,092,300	もろった	永久不使用
マーブルマッドネス	158,190	UME	6面クリア
テディーボーイブルース	3,343,600	TMBROS √2	
★ドラゴンバスター	9,999,990	JOR・GNP	
ツインビー	3,490,800	FBI	
リターンオブザインベーダー	2,904,400	ZAT	
トライアウト	63,860	MOLEぬいてみろ!	

ドンキーハウス
愛知県半田市天王町1-50-1 ☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	582,700	小島邦康	EVERY 8万
★ウイズ	497,570	中田裕己	ノーマル
★メトロクロス	632,950	小島邦康	32面クリア
戦場の狼	1,590,700	中田裕己	54面(ノーマル)
ツインビー	5,045,100	TORII	21面(ノーマル)
ドラゴンバスター	2,553,090	D・W	1コイン
イーアルカンフー	9,999,900	小島邦康 榊原賢治	正攻法(ノーマル)
アイスクライマー	4,672,930	都筑良二	ノーマル
フィールドコンバット	――	――	
ロードランナーII	592,230	生きてる〜！	1コイン

ゲームコーナーエース
愛知県江南市赤童子町大堀101 ☎05875-5-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テディーボーイブルース	3,636,740	T.M.BROS (√2 & SP)	44面
★戦場の狼	9,999,900	T.M.BROS (EXR)(√2)(SP)(PUMPKIN)	321面 正攻法プレー
キングオブボクサー	2,970,000	(EXR & SP)	
★1942	13,794,200	T.M.BROS (EXR)	32面クリア
★少林寺への道	9,999,900	T.M.BROS (PUMPKIN)	300面
★ドラゴンバスター	9,999,990	T.M.BROS (√2)	1コイン GIVE UP
チャンバラ	82,600	T.M.BROS (√2)	城下町
★ペンギンくんウォーズ	1,108,500	T.M.BROS (√2)	9面
★メトロクロス	771,250	T.M.BROS (SP)	1コイン 32面クリア
★ごんべえのアイムソーリー	1,000,000+α	T.M.BROS (EXR)	

★★★チャレハイ・インフォメーション★★★

★大阪に「ナムコミュージアム」がオープン

チャレハイでもおなじみの「プレイシティキャロット道頓堀店」のB1Fが「ナムコミュージアム」に生まれかわりました。パックマン，ギャラクシアンはもちろん，ジービー，ボンビーなどナムコのゲームすべてが集合して，君の来店を待っています。ナムコの歴史というより，ビデオ・ゲームの歴史がのぞける博物館といえそうです。もうすぐ出るベーマガの「オール・アバウト・ナムコ」を持ってここにいけば，君もナムコ博士になれちゃうぞ！

★くわしいお問い合わせは

〒542 大阪市南区道頓堀1-5-9（株）ナムコプレイシティキャロット道頓堀店
☎06—212—2530

★東京ではヘッドホン付きマシン登場

新しくチャレハイに協力していただいている「プレイシティキャロット椎名町店」では，ヘッドホンつきのマシンが設置されています。「コンマ1秒を争う高度なゲームの場合，ゲームに熱中できるのでハイスコア獲得に役立ちます。」とは，店長さんの弁。

〒171 東京都豊島区長崎1-5-1（株）ナムコ「プレイシティキャロット椎名町店」☎03—974—9315

プレイプラザハスラー
愛知県小牧市弥生町158-5 ☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,854,850	山仲哲也	
戦場の狼	4,100,100	倉持政弘	
メトロクロス	660,250	水野達也	
★ドラゴンバスター	9,999,990	山仲哲也	1コイン
ブギーマナー	1,422,530	倉持政弘	
1942	11,997,970	浜口　誠	1コイン
B-ウイング	9,999,999	山仲哲也・古田正己 倉持政弘・平井槙庫	
忍者プリンセス	692,950	森田聖二	
アイスクライマー	5,492,060	山仲哲也	
ロードランナーII	1,272,950	入山正春	

プレイシティキャロット第4ビル店
大阪市北区梅田1-5駅前第4ビルB2-25 ☎06-341-8263

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	444,400	BE-FREE！	ノーマル
キングオブボクサー	463,000	キャロット	ノーマル
チャンバラ	62,550	キャロット	ノーマル
戦場の狼	2,651,300	さいとーくん	ノーマル
ロードランナーII	3,161,270	GCBの辻&西村	ノーマル
ペーパーボーイ	110,777	サバイバル軍団	ノーマル
1942	311,900	サイバー・ノーツ	ノーマル
テディーボーイブルース	179,042	堀田健治	ノーマル
メトロクロス	689,400	STAC-END ROUND. SIR	ノーマル
ツインビー	2,411,000	サイバー・ノーツ	ノーマル

アポロゲームセンター
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 ☎06-647-0716

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	10,696,000	常盤貞雄	
青春スキャンダル	1,053,210	岡部年邦	
グラディウス	852,100	伊藤博志	
キングオブボクサー	2,829,000	小泉喜彦	
テディーボーイブルース	1,987,800	山田　茂	
忍者プリンセス	893,200	原田隆弘	
ロードランナーII	3,584,800	黒川敏彦	
少林寺への道	2,829,900	渡士幸夫	
戦場の狼	1,379,800	平敷安久	
ペンギンくんウォーズ	399,800	尾松則行	

フラッシュイントヨタ
愛知県豊田市田中町5-38-6松美ビル内 ☎0565-29-1489

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

プレイシティキャロット京橋店
大阪市都島区東野田町5-1-19 ☎06-358-1585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	355,100	YUMI	ノーマル
メトロクロス	587,650	H.DODO	ノーマル
バックランド	957,350	坂本雄一	Cランク
スーパードンキホーテ	776,500	K.D.	ノーマル
テディーボーイブルース	750,650	Mr.X	ノーマル
ごんべえのアイムソーリー	——	——	ノーマル
戦場の狼	741,400	YUMI	ノーマル
ロードランナーII	1,127,300	STF	30面クリア
スーパーゼビウス	413,800	SACHI	5機
ドルアーガの塔	539,320	YUMI	60面クリアの最低点

プレイシティキャロットガムガム
大阪府吹田市岸部南1-249 ☎06-383-0864

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	643,900	STAC-NSB	
テディーボーイブルース	1,209,180	稲田君	
★キングオブボクサー	9,999,900+α	STAC-NSB	win 182
★戦場の狼	9,999,900+α	STAC-SPO！	365面
シティーコネクション	142,400	TKG-CKY死す！	
メトロクロス	754,250	STAC-MAX！	
★ディグダグII	1,000,000+α	STAC-DRU	26面
マーブルマッドネス	182,810	STAC-NSB	
ブギーマナー	4,012,000	STAC-VIL！	
1942	13,687,690	STAC-STAC-STAC	

Y.Pエンゼル
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	490,100	MOLE	
青春スキャンダル	323,580	ZAP—X	
コナミのピンポン	42,360	A	
ツインビー	3,361,850	BROS	
戦場の狼	2,122,400	JOE	
メトロクロス	771,250	S P	
テディーボーイブルース	2,443,940	TAM	
エグゼドエグゼス	6,936,900	VAN	
忍者プリンセス	1,636,550	今井康文	
イーアルカンフー	4,000,000	JPF	

プレイシティキャロット道頓堀店
大阪市南区道頓堀1-5-9 ☎06-212-2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	712,500	大山誉展	
キングオブボクサー	1,397,000	JV-CKY土居	
メトロクロス	770,400	STAC生駒のCPU	
バックランド	1,303,760	STAC生駒のCPU	
マーブルマッドネス	165,380	JV-CKY武村	
スパルタンX	403,590	JV-CKY有満	
★ドラゴンバスター	9,999,990	STAC生駒のCPU	
トライアウト	95,200	まぼろしのGHOST	
1942	10,408,890	小陳恋次郎	
グロブダー	3,514,550	JV-CKY武村	99面のみクリア

プレイシティキャロット関大前店
大阪府吹田市千里山東1-7-20 ☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	578,700	STAC-CHO！	10面
キングオブボクサー	1,400,000	白い戦士ヤマト	23K.O.
テディーボーイブルース	1,619,900	STAC BE-POS！	28面
ロードランナーII	2,955,790	BE FREE！	99面
ウイズ	469,560	白い戦士ヤマト	難易度普通 3人
マーブルマッドネス	116,860	STAC-END！	イージー 6面クリア
★メトロクロス	734,150	STAC BE-POS！	SIR
チャンバラ	61,800	STAC EQU大島	4面
戦場の狼	539,900	STAC EQU大島	16面
ブギーマナー	3,181,230	STAC EQU大島	33面

ビデオインスポーツタッチダウン
三重県津市栗真町屋町宇東之内1614-4 ☎0592-31-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エレベーターアクション	57,020	西井貴明	
ゼビウス	1,500,000	安野泰夫	
ツインビー	1,860,000	村田昌浩	
コスモサーキット	62,500	MR KURO	
バギーチャレンジ	46,050	CCB	
ピンポンキング	19：20	EPO	3セットマッチ
エキサイティングサッカー	49,760	田中健一	
スターフォース	930,000	ジョー	
1942	1,270,000	みゆき	
戦場の狼	433,000	VAN	

なんばCITYビッグキャロット
大阪市南区難波5丁目1番60号なんばCITY内 ☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	406,600	Mr. HUNGRY	
キングオブボクサー	110,300	戸田　久	
チャンバラ	128,600	伊藤　充	
メトロクロス	696,950	STAC生駒のCPU	
ツインビー	3,447,300	CKYテクニカル谷	
ウイズ	183,640	山本一郎	
1942	503,890	末沢博志	
ドラゴンバスター	7,500,350	三浦幸司	
ロードランナーII	1,429,620	小田昌史	
戦場の狼	1,272,700	Mr. HUNGRY	

ゲームプラザUFO
大阪府茨木市駅前1-4-14 ☎0726-26-9661

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

ゲームセンターニュースター
三重県津市江戸橋1-30-7 ☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	315,300	ZAT	
キングオブボクサー	——	——	
メトロクロス	406,200	FUH	27面・ランクUP
ごんべえのアイムソーリー	721,054	——	
戦場の狼	9,999,900+α	T.M.BROS-SP	
ブギーマナー	570,760	X	1コイン
★ドラゴンバスター	9,999,990+α	T.M.BROS-SP	
スーパードンキホーテ	688,500	——	
ロードランナーII	2,586,650	K N	最終面クリア
スパルタンX	245,350	若松小学校HEH	

ゲームセンターニュー光
大阪市南区心斎橋筋2-23 ☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テディーボーイブルース	761,270	佐野正二	
キングオブボクサー	107,000	斉藤和義	
戦場の狼	226,700	森山　勉	
ごんべえのアイムソーリー	130,210	安藤　豊	
少林寺への道	3,592,600	山下二郎	
メトロクロス	480,550	末沢博志	
ウイズ	59,970	西川雄大	
トライアウト	208,230	金山成勝	
リターンオブザインベーダー	1,058,400	小河裕一	
ザ高校野球	299,990	黒谷武将	

ビデオゲームレーダー店
大阪府東大阪市吉松2丁目1-1 ☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	364,600	ふんげパート③長原	
戦場の狼	1,370,400	STAC永野	
★メトロクロス	692,030	CKYテクニカル武村	32面クリア
リターンオブザインベーダー	1,517,800	CKYテクニカル佐野	
バンゲリングベイ	200,300	永山高広	
バックランド	751,730	堀　健一	
ロードランナーII	728,490	井上	
ゼビウス	1,163,510	近江　淳	
ドラゴンバスター	2,151,560	CKYテクニカル佐野	
スパルタンX	295,700	谷　義治	

アミューズメントファンシティローレンI
和歌山県和歌山市元寺町1-83 ☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	513,950	Mr. SCOP	32面
グラディウス	444,600	波多秀起	
戦場の狼	699,000	近藤太一	最終面
マーブルマッドネス	137,840	青木真村	最終面1コイン
ウイズ	234,150	H_2O 岡野	
ごんべえのアイムソーリー	281,654	田端潤也	
ディグダグII	379,700	矢島伸広	
コスモサーキット	67,580	芝　雅生	
ポールポジションII	57,260	富沢伸一	TESTコース
ツインビー	4,508,250	友渕隆之	1コイン

プレイシティキャロットなんば店
大阪市南区難波3丁目6-17 ☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	520,900	STAC-EQU大島	
キングオブボクサー	72,000	ATG	
ロードランナーII	2,770,180	CRESTA	
メトロクロス	741,700	STAC-生駒のCPU	
戦場の狼	1,384,800	STAC-生駒のSCPU	
1942	1,311,890	堀間教文	
少林寺への道	410,000	とくだだよー	
チャンバラ	20,550	ツインカム24	
シティーコネクション	431,400	DOHC	
ペンギンくんウォーズ	104,650	トヨタ	

ゲームスポットイーストサイド
大阪府堺市北瓦町2-1-28ヤングタウン ☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン	15,958,200	デビル信太	
キングオブボクサー	155,000	八田寺	
青春スキャンダル	231,200	米山久雄	
ペンギンくんウォーズ	578,600	MR DODOH	
テディーボーイブルース	1,108,260	S..	
グラディウス	372,500	ミスターサラリーマン	
リバルス	728,300	SSS	
スターフォース	1,286,000	八田寺	
ザ高校野球	373,200	西岡正一	
イーアルカンフー	2,623,800	中島光雄	

ビッグキャロット京都店
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	552,100	ぽりえステル	イージー 2周目の2面
キングオブボクサー	2,959,000	MAX	難易度1 43勝
テディーボーイブルース	1,291,390	イカ玉入りモダン焼	ノーマル26面（セレクト使用）
★チャンバラ	123,300	MAD	ノーマル
ペンギンくんウォーズ	825,300	JACK	ノーマル 2周目の決勝
戦場の狼	1,275,900	平沢 進	ノーマル 通常プレイ
ブギーマナー	2,501,730	JR★	ノーマル 38面
マーブルマッドネス	165,900	TEN	イージー ミス1回
メトロクロス	690,850	STAC-MAX!	ノーマル 全面クリア
★ディグダグII	1,000,000	STAC-DRU	新バージョン 30面（ノーマル）

プレイシティキャロット福山店
広島県福山市船町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	441,400	千賀	
キングオブボクサー	1,851,200	半田祐行	
マーブルマッドネス	98,610	KOJI	
戦場の狼	515,300	大北	
メトロクロス	699,050	村井	
忍者プリンセス	655,200	越智 誠	
イーアルカンフー	525,200	少女隊	
ドラゴンバスター	1,683,280	村井	
ブギーマナー	1,456,610	ロッキークマゴロー	
VSアイスクライマー	4,033,120	KKT	

ジョイパック西新
福岡県福岡市早良区高取1-1-20 ☎092-844-3520

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,147,000	福山	
キングオブボクサー	493,000	釜崎和寿	
ツインビー	4,117,250	AKUTA	
宇宙戦艦ヤマト	2,144,750	西岡です	
ロードランナー バンゲリング帝国の逆襲	4,153,930	BABA	
アイザックII	1,365,080	せもやん	
エグゼドエグゼス	10,000,000	めぞん一刻	
ドラゴンバスター	3,410,830	福山	
スパルタンX	791,640	SHI	
イーアルカンフー	9,724,800	GIL	

ドリームイン河原町
京都市中京区河原町通蛸薬師上ル奈良屋町301の1 ☎075-255-0597

休　載
☆また来月がんばってくださいネ！

カントリーボーイ
広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブボクサー	——	——	ノーマル
スターフォース	——	——	ノーマル
戦場の狼	1,502,400	熊谷	ノーマル
トライアウト	——	——	ノーマル
テディーボーイブルース	889,100	中塚	ノーマル
イーアルカンフー	471,200	——	ノーマル
スパルタンX	585,450	——	ノーマル
忍者くん	754,520	幸本	ノーマル
B-ウイング	——	——	ノーマル
★メトロクロス	614,000	杉岡	32面

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六つ門町2-34 三信ビル2F ☎0942-35-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブボクサー	184,000	T．K	
テディーボーイブルース	991,970	Fantasy-Guru	
★メトロクロス	726,300	G.M.C. えるすだよーん	32面クリア
★ディグダグII	1,000,000	Fantasy-Guru	
ドルアーガの塔	986,980	H，H	60面クリア（ギル３人）
イーアルカンフー	551,900	宮崎	
マグマックス	420,800	とがみPiO！	
レイダース5	181,840	BUG	
リターンオブザインベーダー	395,800	宮崎	
ジェダイの復讐	326,500	TWINCAM-T.K.	

ビデオインマツヤ丸太町店
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入る北側 ☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	650,100	それちゃん	
戦場の狼	1,821,300	LARG QS	77面
宇宙戦艦ヤマト	2,727,740	松本光彦	
１９４２	11,951,750	LARG QS	322面
マグマックス	768,300	YEY	
ペンギンくんウォーズ	793,650	塚本 実	
★少林寺への道	9,999,900	LARG QS 堀江 & 宮本	
ロードランナーII	5,275,000	堀江辰征	128面 1コイン
アイスクライマー	5,757,550	LARG QS	
ピンボール	275,980	それちゃん	

ビッグキャロット高松店
香川県高松市片原町2-4 ☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	835,600	坪井 元	
ポールポジションII	67,350	フォゾン一刻	
メトロクロス	523,700	フォゾン一刻	
ザ高校野球	333,760	山地	
ツインビー	4,153,700	坪井 元	
サンダーストーム	272,300	青木由美子+1	
リバレーション	966,920	清水	
キングオブボクサー	1,128,000	K.B.C	
ロードランナー	375,100	H．H	
テディーボーイブルース	178,300	U．M	

プレイシティキャロット佐世保店
長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マグマックス	345,200	山田末次	
ドラゴンバスター	3,328,760	樋口鉄也	
グラディウス	388,800	吉川 武	
メトロクロス	515,900	吉川 武	27面
キングオブボクサー	1,551,000	山口 健	24人
イーアルカンフー	1,745,000	山口 健	
★エグゼドエグゼス	10,000,000	山口 健 吉川 武	
スターウォーズ	26,899,514	山口 健	+α
スーパーパンチアウト	3,034,130	山口 健	KO 110人
戦場の狼	195,500	口石明仁	

マイコンゲームI.B & ZONE
兵庫県尼崎市東園田町5丁目46-10 ☎06-494-2373

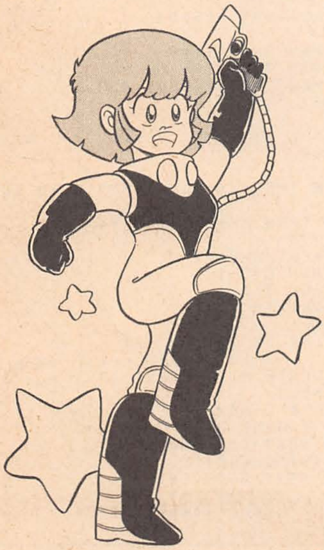
タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	360,100	NAOMI	
ウイズ	558,960	JUN	
レイダース5	437,560	PON	
戦場の狼	1,071,700	マーギ	
メトロクロス	312,150	Yumiko！	
スパルタンX	361,180	ニシオカ	
ドラゴンバスター	5,000,010	KTD	
１９４２	1,473,650	エンドレスナイト 第３期生	
少林寺への道	1,000,000	土持	
イーアルカンフー	——	——	

プレイシティキャロット常磐店
香川県高松市常磐町1-5-9 ☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブボクサー	1,621,000	ASC	
戦場の狼	1,152,300	フォゾン一刻	
１９４２	12,227,550	山内 一	
グラディウス	450,600	山内 一	
メトロクロス	583,800	フォゾン一刻	
イーアルカンフー	9,999,900	三宅克也	
ドラゴンバスター	6,907,740	GATUモンスター	1コイン
パックランド	1,090,720	山本一郎	

プレイシティキャロットパーツボックス
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館内 ☎096-326-0725

休　載
☆また来月がんばってくださいね！



ジョイランド松山
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイズ	597,280	SURPASSER R・T	
忍者プリンセス	583,550	福岡斉二	
ペンギンくんウォーズ	496,900	近藤浩充	
戦場の狼	5,331,400	河上薫MKII SR	
メトロクロス	474,000	Mr. J-J	
ツインビー	3,869,700	SURPASSER R・T	
ロードランナーII	4,904,490	ペットン河本	144面1コイン
ワイバーンF-D	269,930	ペットン河本	
ドラゴンバスター	4,421,870	鹿島みゆき	
ザ高校野球	305,130	毛利豊司	

分大キャロットハウス
大分県大分市旦ノ原ササコエ ☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	354,800	Junji Baba	
マーブルマッドネス	80,920	IDE	
グラディウス	382,600	F U	
キングオブボクサー	92,000	ラッキー藤原とザ坊ちゃんズ	
チャンバラ	37,500	YOU	
リターンオブザインベーダー	564,000	C B	
ブギーマナー	695,040	ラッキー藤原とザ坊ちゃんズ	
戦場の狼	560,000	CBR	
ウイズ	1,037,430	さわ	

プレイシティキャロット黒崎店
福岡県北九州市八幡西区黒崎2丁目1-1富士屋ビルB1F ☎093-641-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1,313,700	GMC-MATSUO	ノーマル
★メトロクロス	824,800	GMC-えるす	ノーマル R=SIR
★ディグダグII	1,000,000	GMC-SHI, DSA, LUM, とずる, KLU	ノーマル 23, 25, 27面
ブギーマナー	1,285,180	宮地	ノーマル
テディーボーイブルース	1,028,880	GMC-DSA	ノーマル
キングオブボクサー	4,260,000	PCCX	ノーマル
戦場の狼	4,350,600	PCC-DURAN	ノーマル
マーブルマッドネス	154,430	PCC-CPU	6面クリア
忍者プリンセス	1,488,350	NFC-KK	ノーマル
ドラゴンバスター	9,999,990	GMC-MIMI, MATSUO	ノーマル

神宮前キャロットハウス
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★メトロクロス	653,300	ちゃっくん！	32面クリア
少林寺への道	5,288,800	NYAMCO	171面
グラディウス	540,900	中野	
テディーボーイブルース	1,080,490	NAO	
ツインビー	5,188,900	NYAMCO	
キングオブボクサー	846,000	まきい	16面
ブギーマナー	714,320	K I	
戦場の狼	1,582,000	中野	
アッポー	999,999	タヌキ	
パックランド	703,770	N. W. N.	



もんだい

好評に応えて，第2回目は，MSXで追いかけ型のゲームを作ってみました。題して，「タネまきゲーム」です。

このプログラム・リストの空白(①～③)の部分を埋めてください。そして，プログラムが正常に動くようにすること。

ゲームのせつめい

荒れ地に花を咲かせましょう。などというわけではないのですが，あなたは，なぜかタネをまきたくなったのです(へ～ンなの一)。

カーソル・キーを操作して，〝&〞を操つり，タネ(〝・〞)をまいてください。ただし，モグラ(〝@〞)が追ってきます。注意してください。

モグラの通ったところは〝□〞になって，通れなくなります。また，モグラは，せっかくまいたタネまで食べてしまうのです。それは，大変！ 早くタネをまかなくっちゃ！

というわけで，タネを100個まいたら，1面クリアです。ただし，モグラに食べられたタネは，数えません。つまり，画面上にタネが100個残らないと，クリアにはなりません。

《第1表》変数表

X，Y	&の水平，垂直座標
XX，YY	&と@の水平，垂直方向の移動量(共用している)
MX，MY	@の水平，垂直座標
SC	スコア
C	まいたタネの数

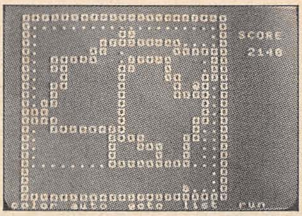
ヒント

① なぜ，350行へ行くのかな？

② この行は，240行とペアです

③ 200行を参考にしてください

MSXのユーザー以外の人も，どしどし挑戦してください。機種がちがうからといって，答えられないことはありません。



《写真》
実行画面。・がタネをまいた跡で，□が@が通ったところです

《リスト》タネまきゲームのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1,,0:WIDTH 30:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME)
20 DEF FNP(X,Y)=VPEEK(BASE(5)+Y*32+X+1)
30 CLS:LOCATE 10,8:PRINT"CLEAR CAME"
40 LOCATE 9,15:PRINT"HIT ANY KEY"
50 IF INKEY$="" THEN 50
60 X=11:Y=11:C=0:M=0
70 MX=RND(1)*20+2:MY=RND(1)*20+2
80 CLS:LOCATE 1,1:PRINT STRING$(22,"□")
90 LOCATE 1,22:PRINT STRING$(22,"□");
100 FOR I=2 TO 21:LOCATE 1,I
110 PRINT"□";SPC(20);"□":NEXT
120 LOCATE 24,3:PRINT"SCORE"
130 S=STICK(0)
140 XX=(S=7)-(S=3):YY=(S=1)-(S=5)
150 P=FNP(X+XX,Y+YY)
160 IF P=ASC("□") THEN XX=0:YY=0
170 IF      ①       THEN 350
180 IF P=ASC(" ") THEN C=C+1:GOSUB 420
190 LOCATE X,Y:PRINT".";
200 X=X+XX:Y=Y+YY
210 LOCATE X,Y:PRINT"&";
220 IF C=100 THEN 400
230 XX=0:YY=0
240 IF RND(1)*100>50 THEN XX=SGN(X-MX):GOTO 260
250     ②
260 IF RND(1)*100<1 THEN XX=-XX:YY=-YY
270 Q=FNP(MX+XX,MY+YY)
280 IF Q=ASC("□") THEN XX=0:YY=0
290 IF Q=ASC(".") THEN C=C-1
300 IF Q=ASC("&") THEN 350
310 LOCATE MX,MY:PRINT "□";
320     ③
330 LOCATE MX,MY:PRINT "@";
340 GOTO 130
350 FOR I=0 TO 10:LOCATE X,Y:PRINT" ";
360 FOR J=0 TO 100:NEXT
370 LOCATE X,Y:PRINT"*";:NEXT
380 LOCATE 5,11:PRINT"GAME OVER"
390 FOR I=0 TO 5000:NEXT:CLS:END
400 LOCATE 10,11:PRINT"CLEAR!!"
410 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 60
420 SC=SC+10
430 LOCATE 24,5:PRINT USING"#####";SC
440 RETURN
```

8月号の正解と解説

正解：① X＋1，20
　　② IF　F　GOTO　320
　　③ ABS（TX－X－1）＞2

解説：

① これは，ヒントのとおり，自機の絵を描いてみましょう。130行と140行をみると，PRINT〝A″，PRINT〝IHI″とありますね。写真を見ればわかるように，これは**第1図**のようになればOKですね。つまり，〝IHI″の座標が〝X，21″なので，〝A″のX座標が右に一つずれていることから，ここは，〝X＋1，21″とすればいいわけです。

　ほとんどの人が正解でしたが，〝X－1，20″とか〝X，20″と答えている人もいました。ちゃんと絵を描いたのかな？

② ヒントで，弾に関係しているとのことですから，プログラム上で，弾についてのルーチンをさがす必要があります。そこで大事なのが，変数表というわけです。

　変数表をみると，MX，MY，Fが弾に関係した変数ということがわかりますね。ですから，これらが使われているところをみると，320～390行が弾のルーチンだとわかるはずです。

　さて，変数Fは，弾のフラグですが，実際どんな働きをするのでしょうか。170行をみると，あるキーが入力されたら，Fを1にして，弾の座標の初期設定を行なっています。そして，340行に飛んでいますね。つまり，Fは弾が飛んでいるときに1になり，飛んでいないときは，0になるわけです。

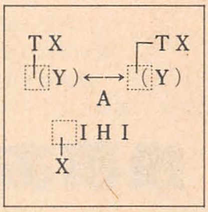
　そうすると，ここの解答がどうなるかわかってきましたね。弾が飛んでいるとき，スペース・キー（弾の発射）の入力があるかどうか調べる必要はないのですから，F＝1のとき320行に飛べばいいのです。ですから，解答は，〝IF　F　GOTO　320″となるわけですが，〝IF　F＝1　GOTO　320″でも正解にします。しかし，プログラム通の人なら字数からいって，〝F＝1″としないで〝F″と答えるはずです。

③ これは，ちょっとむずかしかったかな？

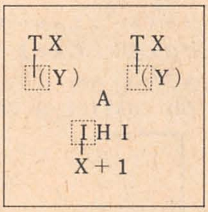
　この240行は，自機と敵がぶつかったかどうかを判別しているところです。**第2図**を見てもらえばわかりますが，自機に敵がぶつかる範囲は，TXがXより1だけ小さいところから，3だけ大きいところまでです。これをABS関数を使って判別するには，**第3図**のように考えるとわかるように，TXとX＋1との差が2以内でぶつかったことになります。420行では，ぶつからないとき，110行に飛びますから，ここは，〝ABS（TX－X－1）＞2″となるのです（TX－X－1＝TX－（X＋1）なのは，わかりますよね）。ABS（X＋1－TX）＞2でも正解。



《第1図》



《第2図》



《第3図》

正解者の中から抽選で20名様に「ベーマガ4周年記念」特製ハガキ（➡）をプレゼントします。



8月号の当選者……………………………………

　多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から厳正な抽選の結果，下記の方がたが当選です。

　中野健児（山梨県都留市）／塩田　博（北海道旭川市）／菊池健一（東京都保谷市）／原田直人（福島県いわき市）／松久裕保（愛知県東海市）他15名

応募のきまり

　官製ハガキに下の応募券を貼り，クイズの答（①～③）と住所，氏名，年齢，職業（学校名），および，今月号の特選プログラム・コーナーでおもしろかったゲーム名，持っている機種名を明記の上，下記のあて先まで，お送りください。

●**あて先**：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
電波新聞社出版部　月刊マイコンBASICマガジン編集部「つぐ美のWHITE　ROOM」9月号係

●**しめ切**：8月末日

●**発表は本誌10月号（9月10日発売）です**

応募券
ベーマガW.R
9月号

BASIO MAGAZINE あくせすroom

PROGRAMMER OF THE MONTH

編：最近の投稿のプログラムを見ると，思考型パズル・ゲームが増えてますね。

Dr.D：うむ，採用にまではいかないまでも思考型のゲームは，本当に多くなってきたな。しかし，こういったゲームは，どの作品も似かよってるんだよな。やはりアイデアが勝負になってくるぞ。ある物をある場所に運ぶというのは，迷路の形，画面構成で，そのおもしろさ，むずかしさというのは決まってくるんだ。

影：やっぱり，私は頭を使うゲームよりは運動神経で勝負するものがいいなあ〜。

編：影さんらしいですね。でも，思考型ゲームの中に，リアル・タイム的要素が入ってるなんてのはいいんじゃないですか。

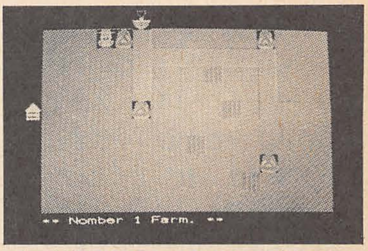
Dr.D：ハハッ，なかなかむずかしいぞ。

編：でも，それっぽいものも多く投稿されてますよ。ホラ！ これは今月採用された，立入禁止くんのＰＣ－9801用「ＨＥＬＰ ＴＨＥ ＨＯＵＳＥ」ですよ。

影：どれどれ，うわーっ，は，速い。どれどれ，ひと休みして…。んー，ここをこう掘ればいいのか。なるほど。

Dr.D：ほほうー。これはバツグンのできだな。では，今月の優秀作品はこれに決定だな。ストーリー性があって，思考型ゲームで，しかも，動きがあるっていうのは，なかなかたいしたものだ。

編：ところで，私のほうで，もう一つ推せんしたいのがあるんです。思考型といえないかもしれませんが，Ｘ１用「ＰＥＫＯＰＯＮⅡ」(樽崎 剛くん) です。アイデアはいいし，キャラクタのかわいらしさもゲームを盛り上げてますし，爆発の処理に感動しちゃいました。



《写真》HELP THE HOUSEの実行画面

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!

作品名	住所	氏名
ＡＧＫＹ	石川県輪島市	文部 省君
ＢＬＯＣＫＭＡＮ	岐阜県本巣郡	高橋達也君
もぐらパニック	静岡県清水市	Mr. FOO君
ＷＡＬＬ ＤＯＷＮ	愛知県名古屋市	高坂陽一君
ガンバレ ウミガメ	秋田市	保坂 均君
ドミノ	熊本市	板倉弘恭君
フライト・シミュレータ	広島県三原市	高島広憲君
ＰＯＫＥＲ ＧＡＭＥ	愛知県瀬戸市	日比野雖嗣君
マイコン・ルーレット	埼玉君本庄市	千葉康一君
THE CHASTLE OF DRAGON	静岡県富士宮市	沢野由美さん
ドラゴン作戦	新潟県村上市	板垣 隆君
ＴＨＥ ＴＲＹＥＲ	群馬県高崎市	高橋義典君
スウジアテ・クイズ	青森市	葛西 猛さん
ＳＯＬＩＬＵＤＥ	大阪府枚方市	山本昌平君
ＯＲＧＩＢＡＲＬ	東京都三鷹市	松本賢一君
義剛の海水浴	北海道札幌市	西出英樹君
MOUNTAIN CLIMBER	埼玉県南埼玉郡	吉田 稔君
ＣＩＡ	東京都北区	金子剛明君
ガンバレ！ カメサン	福島県須賀川市	田畠広道君
NOISE and BANK	熊本県八代市	中林宗久君

投稿ありがとうコーナー

☆60年６月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

森ヶ崎正人／北川陽一／興津州一／スーパー・チャックン／貴志寿文／近藤裕朗／大和田健樹／石川康弘／加藤暢一／山田芳幸／小林 圏／柳谷英司／磯野 猛／諏訪栄一／ＲＯＢＥＲＵＴＯ ＴＯＫＵＤＡ／木村智巳／河野信之／佐藤文夫／金子裕二／小野寺幹／伊藤貴善／城中パソコン同好会／坂上太一／湘南暴走族／立岡 淳／川口達也／須藤高志／水口文哉／山下昌紀／さんた／見田 淳／新藤間元次／森田健二／宮崎智博／和田直宏／渡辺明哉／間所雄一／平野新一／斎藤和幸／新村裕司／古東俊幸／井上 大／田辺英明／田中 暁／奈良 慶／浜本雄二／田畠広道／斉藤勝哉／古東俊幸／平野新一／児玉忠士／畠山博昭／神谷幸人／塩浜達也／藤枝正紀／吉田啓介／中富 仁／神前幸造／花岡淳裕／林 譲／芳之内伸一／石川満規／孫田貴行／来栖久／佐々木威／瓜生哲也／浜 信治／藤田浩史／西村達也／M.M／海部浩司／斉藤智典／身原弘哉／豊田幸雄／広田竜平／千葉康一／M.Y／高松 稔／山田勝範／壁谷武憲／永留幸治／毛戸健司／大塚健二／角谷秀行／深堀将弘／荒野 誠／青柳 貢／H.I／有田 洋／加藤昭善／竹内久徳／川端章義／倉部 淳／水谷雅宏／ぜびうす太好き少年／今石和昭／沼田光司／桜井豪志／芳本幸夫／小川浩幸／市川真司／橋本貴之／加藤芳郎／窪田 崇，滝本秀樹／馬場敏男／鈴木英資／高島広憲／小野寺康浩／古生正伸／福田 満／後藤一平／沢田秀樹／Mr. I Love You／河野 誠／白沢桂一／藤井真一／PIease／塚本宏志／杉山茂雄／菊池 純／ＢＯＢＢＹ ＪＥＡＮ／山田真／すずきこうぃち／鈴木 貢／福原孝幸／萩中暁史／ＳＲがなんだっこ／本間英雄／尾上卓司／佐久間睦／安藤浩之／山下仁／宮川 亘／豊岡一行／Ｓ１がほしいよー／奥田道夫／渡辺美樹男／清水浩行／永井俊次／清水幸一／太田秀人／松尾 勝／勝山貴行／中嶋 健／松本弘二／菅野雄二／井津井学／金森伸治／丸山 健／早川智隆／志賀 実／中本吉幸／本沢 明／杉山則彦／土屋まさし／石川吉也／荒井純一／のんびり君／小澤一敬／梅田直人／嶋倉智明／松岡正和／水野裕介／松田泰介／渡部貴広／藤谷慶太／高井 洋／小野貴広／吉田康一／藪 昌克／後藤 亨／堀 浩暁／太田圭一／村上智和／嶋田憲一／森 朋宏／ヴァイサー／佐俣哲也／鳴海高志／若松雅人／長谷川雅彦／家納美貴

※全員紹介しきれなくてゴメンなさい！
他にもたくさんの方々からの応募がありました。どうもありがとう！

ソフトの宝庫

マイコンBASICマガジンバックナンバー
掲載機種別早見表

「○○のプログラムは何月号から載っているんですか？」こんな問い合わせが編集部にはたくさんきます。たしかに、せっかくバックナンバーを手に入れても、お目あてのプログラムがなくてはがっかりですね。この早見表なら、毎号の掲載機種も特集の内容も一目でばっちり!!わかります。

影：へえ～っ、ベーマガってこんなに成長したんだね!!

定価は83年10月号までが1冊 300円、83年11月号からは350円となっています。

★バックナンバーの入手方法

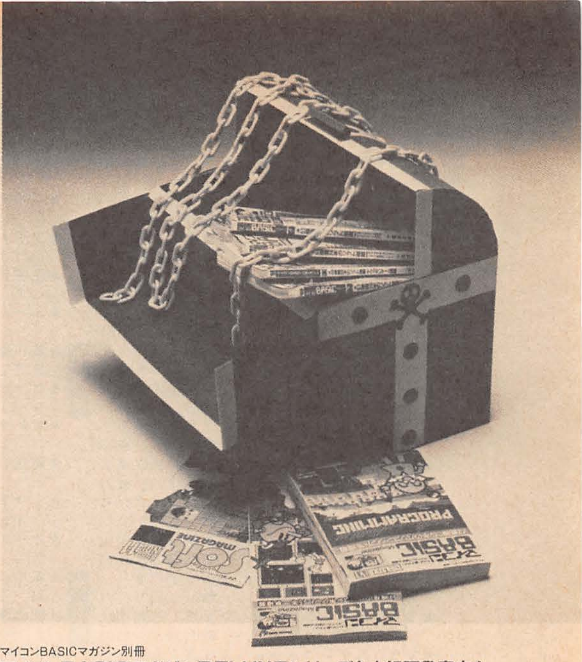
①書店への注文

これが一番安上がりです。お近くの書店へ行き、買いたいバックナンバーを注文すれば、2週間くらいで取寄せてもらうことができます。必要なのは本代だけですみますよ。**右の注文書**を切り取って本屋さんへ持っていきましょう。

②通信販売

電波新聞社の出版販売部へ送金して注文する方法です。この場合は、送料がかかります。1冊70円、2冊120円、3冊350円、4冊400円となっています。

送金方法は現金書留や本誌の中にとじ込まれている振替用紙を利用してください。振替を利用すると、送金手数料は不要になります。



マイコンBASICマガジン別冊

マイコンBASICマガジンDELUXEシリーズも大好評発売中!

- ●DELUXE I (定価1,300円 送料300円) 21機種160本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE II (定価1,400円 送料300円) 41機種221本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE III (定価1,400円 送料350円) 41機種221本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE IV (定価1,500円 送料350円) 52機種278本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE V (定価1,500円 送料350円) 43機種231本のパソコン・ソフト満載
- ●DELUXE VI (定価1,500円 送料350円) 43機種245本のパソコン・ソフト満載

	'83								'84								'85							
	4	5	6	7	8	9	10	11	4	5	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8
	移植テク⑨メモリ・マップってなんだろう？	移植テク⑩ダンプ・リストってなんだ？	移植テク⑪パソコン・サウンド研究	移植テク⑫保存版!!BASIC方言辞典	移植テク⑬保存版!!BASIC方言辞典パートII	移植テク⑭エラーメッセージでバグ退治	移植テク⑮フロッピーなんて怖くない	移植テク⑯フロッピーなんて怖くないパートII	移植テク㉑Dr.Dのマシン語寺子屋/B-Gプロレスリング解せき	移植テク㉒Dr.Dのマシン語寺子屋II/スーパーゼビウス紹介!	移植テク㉔ゲームの作りかた教えます/惑星メフィス解せき!	移植テク㉕Dr.Dのマシン語寺子屋III/サラダの国のトマト姫解せき	移植テク㉖デバグ完全マスター/ドルアーガの塔・サンダーストーム解せき	移植テク㉗画面設定マスター/パックランド・ロードランナー解せき	移植テク㉘UFOゲームの作り方/パックランド㊙テク/サザンクロス解せき	移植テク㉙モニタコマンドの使いかた/サザンクロス解せき/グロブダ紹介	移植テク㉚ゲームのキャラクタアニメ/新竹取物語解せき	移植テク㉛追いかけゲームの作りかた/ドルアーガの塔全面解せき	移植テク㉜ゲームのスコア性/トリップ別パックランド攻略法・英雄伝説サーガ	移植テク㉝エラー・メッセージ解説/ロードランナーII・ドラゴンバスター・暗黒星雲解せき	移植テク㉞ナイコンクラブ物語/ロードランナーII・ピットフォールII・はありいふおっくす解せき	移植テク㉟コックピット・ゲームの作りかた/Dig DugII・タイムトンネル解せき	移植テク㊱掲載ゲームがグーンとおもしろくなる/メトロクロス解せき(ストーリーマンガ付き)	移植テク㊲Dr.Dと影のパソコンレクチャー/グラディウス解せき
APPLEII/IIc		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★				★			
BMJr./LII2	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
BMLIII/MK5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
コモドール64	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FM-7/77	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FP-1000/1100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
RX-78						★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-200	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MSX								★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
M5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MAXMACHINE		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MULTI8				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-K/1200/700/(1500)	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-80B/2000	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-2200							★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-5500								★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIA(T)/5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIA7				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-6001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-6001mkII/6601						★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8001mkII			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8801/mkII	★		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-9801/E/F			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ぴゅう太	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
SC-3000				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
SMC-70/777	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
VIC-1001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
X1/C/D/(ターボ)	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ZX-81	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★							
HC-20				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★								
JR-800				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8201		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FX-702P	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	
PASOPIAmini	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★								★
PB-100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-1211	★	★	★	★	★	★	★	★																
PC-1245									★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-1500	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-2001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ファミリーコンピュータ/C1												★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
S1													★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JX																	★	★	★	★	★	★	★	★

60面全宝物情報が載ってます!

▼この注文書を切り取って本屋さんへ

注文書

帖合書店名

書名	発売元
マイコンBASICマガジン 年 月号 部	㈱電波新聞社

注文日 月 日

注文者住所氏名

全国 マイコンソフト取扱店一覧

北海道

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17－2 ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★YESそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1－14 ☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493－20 ☎011-892-6081
★そうご電器ニューチカ店：札幌市中央区大通西3丁目 北洋ビル ☎011-214-2851
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南1丁目19 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★OA SHOP PAL：釧路市星ヶ浦大通1丁目7－1 ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西17条南3丁目4 キッスルハイツ ☎0155-35-6781
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★メディア札幌：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★つうけんテレコンショップ帯広：帯広市西2条南9丁目サニーデパート3F ☎0155-23-1161
★ICカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★名寄ラジオ商会：名寄市大通南6丁目 ☎01654-2-2385
★函館西武：函館市梁川町9-3 ☎0138-55-5511

青森県

★電巧堂チェーン・八戸本店：八戸市長横町17－1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンしんまちプラザ：青森市新町2－6－26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーン三沢店：三沢市中央町3－3－1 ☎0176-53-7123
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1－2－14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3－1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン弘前バイパス店：弘前市城東北4丁目5－5 ☎0172-27-2251
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438－1 ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29－1 ☎0173-35-3129
★電巧堂チェーン光星学院通店：八戸市湊町上田屋前21－6 ☎0178-34-3737
★ビデオ＆パソコンショップモリヤ：むつ市新町11－10 ☎0175-22-7242
★マイコンショップトム：八戸市三日町26 ☎0178-45-5570

岩手県

★電巧堂チェーン・盛岡本店：盛岡市中央通2－11－1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1－10－12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市館向町3－7 ☎0196-23-4470
★電巧堂チェーン一ノ関店：一ノ関市山目字大槻62 ☎0191-25-2440

秋田県

★緑屋そうご電器：秋田市中通2－7－6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16－2 ☎0188-64-3061
★電子センター秋田：秋田市川尻町字川口境18－3 ☎0188-32-7815
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2－6－1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3－3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下46 ☎01842-4-5211

宮城県

★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1－1－31 ☎0222-27-7211
★電巧堂DAC仙台東口店：仙台市東七番町125－24 ☎0222-91-4744
★電巧堂チェーン・仙台本店：仙台市中央2－2－21 ☎0222-25-5290
★電巧堂チェーン多賀城店：多賀城市下馬4－1－28 ☎0223-65-8111
★庄子デンキ：仙台市長町2－1－39 ☎0222-47-1141
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3－6－5 ☎0222-24-5591
★庄子デンキ・石巻本店：石巻市中央2－12－7 ☎0225-93-1011
★ムーンベース：仙台市通町2－15－8 ☎0222-71-9700

山形県

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2－1－6 ☎0236-23-1055
★コンピュータショップ：天童市老野森2－9－4 ☎02365-4-1530
★エルタウン庄子デンキ山形本店：山形市七日町2－7－43 ☎0236-42-1222
★新庄CQセンター：新庄市小田島町5－53 ☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1－8－23 ☎0238-23-6228

福島県

★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10－11 コルニエッタヤ ☎0245-21-2101
★エルタウン粉又・駅前店：福島市栄町7－31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1－16－7 ☎0249-34-6161
★うすい百貨店：郡山市中町13－1 ☎0249-32-0001
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513
★大竹商会：会津若松市西栄町10－26 ☎0242-26-2244
★システム会津若松ラジオセンター：会津若松市七日町1－17 ☎0242-26-2711

茨城県

★カトーデンキ販売：水戸市柳町1－13－20 ☎0292-26-4170
★メディアポート：水戸市白梅4－1－13 ☎0292-21-4920
★マルスズ電気：取手市新町5－17－17 ☎02977-4-1311
★中屋理化学：日立市神峰町4－21－8 ☎0294-23-0555
★OAショップ浦井：水戸市南町3－3－39 ☎0292-27-2695
★丸善無線電気㈱土浦ターミナルビル店：土浦市有明町1－30 ☎0298-22-7601

栃木県

★計測技研：宇都宮市桜3－2－17 太平ビル3F ☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック1：宇都宮市宮町1－14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2－3－12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2－2629 ☎0284-21-0131
★ラオックス小山店：小山市城山町3－3－22 ☎0285-23-4652

山梨県

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2－4－20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

群馬県

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★民生電気：高崎市問屋町2－4－5 ☎0273-61-4535
★青木電気サービス：高崎市新町80 ☎0273-23-9275
★アサヒ商会：高崎市問屋町2－8－2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：大田市本町21－3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801－1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2－10－23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1－18 ☎0270-25-5550
★ソフトショップラム：前橋市新前橋町17－13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-2-3653
★プログラムバンク：高崎市飯塚町97－1 高義ビル1F ☎0273-63-1369
★プログラムバンク前橋店：前橋市天川原町8－1 ☎0272-23-7408
★サカヰ：高崎市問屋町1－10－26 ☎0273-62-1500
★TECHNO：高崎市連雀町 BIBI 高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★パソコンランド21：前橋市表町1－1－14 ☎0272-23-4462

埼玉県

★ラオックスわらび店：蕨市塚越1－5－6 ☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂1－12－1 コルソ4F ☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5－1 ☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1－43－3 ☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1－8－11 ☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央1－18－5 ☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町3－9－13 ☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町5－17－5 ☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町1 ☎0486-42-0111
★福岡無線：川越市連雀町3－2 ☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1－4－9 ☎04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2－31－15 ☎0484-73-1511
★コクサイパソコンセンター：上福岡市上福岡1－2－4 ☎0492-66-5591
★マツモト電器鶴瀬本店：富士見市鶴馬下郷3483 ☎0492-51-0960
★マツモト電器上福岡店：入間郡大井町亀久保31－1 ☎0492-62-1656
★マツモト電器坂戸店：坂戸市本町1－3 ☎0492-81-3522
★英弘チェン川越店：川越市脇田新町12 ☎0492-45-5231
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3－515－2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市弥生町2－47 ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1－5－15 ☎0493-23-1397
★兼立電工：大里郡江南村押切2632－1 ☎0485-36-1155

千葉県

★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏3－1－1 ☎0471-67-3333
★家電のササキ：鴨川市横渚292 ☎04709-3-2668
★船橋東武：船橋市本町7 ☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町1 ☎0474-25-0111
★ムーミン船橋ららぽーと店：船橋市浜町2－1－1 ららぽーと内 ☎0474-33-3711
★タニカツ電機販売：流山市江戸川台東2－7 ☎0471-54-1111
★サンユー：館山市稲162 ☎0470-23-1276
★ラオックス市原店：市原市五井町2343－1 ☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2－8－17 ☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1－1－1 ☎0472-27-5318
★ラオックス船橋店：船橋市浜町2－1－1 ☎0474-34-3971

東京都

★J＆P渋谷店：渋谷区道玄坂2－28－4 ☎ 03-496-4141
★J＆P町田店：町田市森野1－39－16 ☎0427-23-1313
★J＆P八王子店：八王子市旭町1－1 八王子そごう7F ☎0426-26-4141
★ワールドイン・アオヤマ：豊島区東池袋1－28－6 ☎03-985-9011
★マイコンセンター60：豊島区東池袋1－21－5 ☎ 03-980-1360
★池袋西武：豊島区南池袋1 ☎ 03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21－1 ☎ 03-462-0111
★A＆Vしらくら：北区上十条2－27－12（十条駅前） ☎ 03-905-0221
★マイコンセンターCOM：千代田区神田佐久間町1－8－4 ニュー千代田ビル ☎ 03-251-8951

★お近くに取扱店のない方は通信販売をご利用ください。なお，ニデコム，ハドソン，キャリーラボ，データポップ各社のソフトも取扱っております。いずれも代金＋送料（1本240円，ゼビウス・ジョイスティック付は350円）を現金書留で電波新聞社出版販売部までお送りください。

★小田急百貨店８Ｆマイコンコーナー：新宿区西新宿１－１－３　☎ 03-348-0269
★ラオックス本店：千代田区外神田１－２－9　☎ 03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田１－13－３　☎ 03-253-1341
★ラオックス新宿店：新宿区新宿３－15－16　☎ 03-350-1241
★ラオックス調布店：調布市小島町１－35－15　☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198　☎0422-32-3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町１－20－３　☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪１－19－11　☎ 03-398-5100
★ラオックス錦糸町店：墨田区江東橋３－14－５　☎ 03-634-2131
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田７－66－3　☎ 03-734-5171
★電化プラザセルコ：町田市南成瀬１－３　相高ショッピングセンタ　☎0427-28-7090㈹
★ムラウチ電気：八王子市大和田町５－１－21　☎0426-42-6211
★㈱ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋２-16-２ ニュー新橋ビル　☎ 03-503-2611
★九十九電機㈱７号店：千代田区外神田１－９－９　☎ 03-253-4199
★東陽電機㈱門前仲町店：江東区富岡１－８－５　☎ 03-630-5151
★丸善無線電機㈱本店：千代田区神田佐久間町１－８　☎ 03-255-4911
★丸善無線電機㈱立川ターミナルビル店：立川市曙町２－１－１　☎0425-27-6211
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田４－３－１　☎ 03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田４－１－１　☎ 03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川３－17－１　玉川高島屋S・C南館５Ｆ　☎ 03-708-1638
★真光無線㈱：千代田区外神田１－15－16　秋葉原ラジオ会館６Ｆ　☎ 03-255-0450
★㈱富士音響マイコンセンターＲＡＭ：千代田区外神田１－15－16 秋葉原ラジオ会館７Ｆ　☎ 03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町１－14－１　☎ 03-257-0606
★ロケット２号店：千代田区外神田１－15－9　☎ 03-257-0233
★ロケット３号店：千代田区外神田１－４－6　☎ 03-257-0345
★ロケット５号店：千代田区外神田１－13－1　☎ 03-255-1531
★ロケット６号店：千代田区外神田４－３－2　☎ 03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田１－15－２　☎ 03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田１－16－10　☎ 03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田１－10－９　☎ 03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田１－16－９　☎ 03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座１－８－21　☎ 03-535-3381
★ＣＶＡジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田４－４－２　☎ 03-258-3711
★東急ハンズ渋谷店６Ａ：渋谷区宇田川町12－18　☎ 03-476-5461
★東急ハンズ町田店：町田市原町田４－１－17　☎0427-28-2608
★池袋東武：豊島区西池袋１　☎ 03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋１-28-２ パルコ５Ｆ　☎ 03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100　☎0422-31-6251
★ダイクマ町田トキワ店：町田市常盤町3170－１　☎0427-97-1831
★ソフトクリエイト渋谷店：渋谷区渋谷１－12－７　☎03-486-6541
★日本テレネット：新宿区下宮北町８　☎03-268-1159

神奈川県

★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市国分寺字関免100　☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部２－６－４　☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町１－３－７　☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490　☎0465-82-4518
★日進㈱本店：横浜市西区南幸２－15－５　☎045-314-5111
★ユニー戸塚店：横浜市戸塚区上倉田町769－１　☎045-864-1201
★横浜高島屋：横浜市西区南幸１－６－31　☎045-311-1251
★㈱ニチイ横浜店：横浜市西区南幸２－15－13　☎045-314-2121
★ソフトクリエイト横浜店：横浜市神奈川区鶴屋町２－12－８　☎045-314-4777
★ＦＬＥＸ小田原：小田原市城山１－４－１　新幹線ビル２Ｆ　☎0465-35-5591
★アポロ模型：小田原市曽比1959　☎0465-36-8192
★ＯＡシステム・ジムドー：藤沢市藤沢541－24　☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢３－１　☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町５－３　☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410　☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船１－24－１　☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町１　☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内２－21　☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野１－７－１　☎045-901-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里２－２－15　☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町３－3970　☎045-881-3161
★ラオックス厚木２号店：厚木市中町４－16－６　☎0462-22-2722
★ラオックス大和店：大和市深見西１－２－20　☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町１－７　☎045-261-1251
★ダイクマ平塚店：平塚市上平塚１－61　☎0463-34-7111
★ダイクマ大和店：大和市深見台１－１　☎0462-64-3111
★ダイクマ田奈店：横浜市緑区田奈町46－８　☎045-984-2541
★ダイクマ海老名店：海老名市国分153　☎0462-32-3351
★ダイクマ鴨宮店：小田原市鴨宮631　☎0465-48-6221
★ダイクマ渋沢店：秦野市平沢307　☎0463-82-5611
★ＩＣワールド・ヨコヤマ：藤沢市湘南台１－10－６　☎0466-43-1775

静岡県

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町１－2　☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7　☎0542-55-8819
★マルツ電波静岡店：静岡市八幡２－11－９　☎0542-85-1181
★マルツ電波でんきらんど：浜松市高林４－２－８　☎0534-72-1102
★日経社三島店：三島市一番町20－３　☎0559-72-1546
★オークラ電化センター：伊東市湯川１－12－12　☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11－18　☎0544-26-5201
★フューチャーイン浜松：浜松市旭町68－２　☎0534-54-6633
★システムイン吉野：藤枝市田沼２－12－44　☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東１－10－21　☎0534-37-1738
★メルパII：浜松市大蒲町85-11　☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11－６ 栄ビル１Ｆ　☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田１－７－11　☎0557-36-8490
★スガヤ無線商会：富士市長通り104－３　☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160－１　☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15　☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町６　☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町３　☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原２－８－1　☎0545-52-4006
★イナイマイコンセンター：沼津市城内字町方町８－１　☎0559-62-4831
★すみや沼津バイパス店：沼津市共栄町19－5　☎0559-22-6500
★メルパ静岡店：静岡市馬渕１－151－23　☎0542-54-5338
★ミツワオーディオマック：富士宮市宮町４－19　☎0544-27-0201
★浜松マイコンセンター：浜松市寺島町397　☎0534-53-2762
★オーディオトヨダ掛川店：掛川市北門38　☎05372-4-1362
★システム東海：榛原郡吉田町住吉1211－１　☎05483-2-6831
★サン企画：下田市１－19－27　☎05582-3-2527
★河村電気浜岡店：小笠郡浜岡町池新田595－１　☎05378-6-7221
★ユニー吉原店パルザ：富士市国久保　☎0545-53-1040
★ユニー駿東店パルザ：駿東郡清水町伏見字泉頭58－１　☎0559-73-1457

岐阜県

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鷹島町８－43　☎0582-51-6338
★カネダ電気：各務原市蘇原三柿野町２－10　☎0583-89-2288
★ニシオ電器：中津川市新町５－20　☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町２－29　☎0584-78-7687
★システムイン高山：高山市本町４－55　☎0577-32-1738
★ダイデン柳ヶ瀬店：岐阜市金町２－９　☎0582-64-1995

新潟県

★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13－31　☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代２－２－２　☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通１－８－32　☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町５－４－８　☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町２－１－25　☎0255-43-4850
★星光ベーシック：南魚沼郡湯沢町駅通り　☎0257-85-5067
★長岡ハムセンター：長岡市柏町１－５－17　松電ボウル１Ｆ　☎0258-32-8661
★デンケンジャパン：長岡市平島町字下新田63－17　☎0258-23-1881
★コンピューターシステム：三条市荒町１－12－30　☎02563-5-5795
★本所屋商店：加茂市仲町２－３　☎02565-2-1580
★Ｊ＆Ｐ新潟店：新潟市東大通１－３－９　☎0252-43-6671

長野県

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂２－４－21　☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原１－12－６　☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451　☎02627-2-1817
★アルゴジャパン：上伊那郡辰野町宮所19　☎02664-2-2022
★シマコーシステム：松本市大手３－２－21　☎0263-35-1616
★小野電気商会：松本市深志１－２　☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西２－14　☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西１－15－28　☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301　☎02624-8-2399
★上田西武：上田市天神1-5-6　☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156－１　☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水１-２-20　☎0266-52-3287

富山県

★ソフトハウスビーバー：富山市桜図１－７－24　☎0764-32-1981
★無線パーツ㈱：富山市掛尾町297－１ マイコンビル　☎0764-21-6822
★三共とやま本店：富山市双代町１－12　☎0764-42-2131
★三共くまの店：高岡市新成町76－１　☎0766-25-6003

石川県

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81－１　☎0762-63-8661
★ニュー金沢店：金沢市中村町10－20　☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町１－30　☎07617-3-1141

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショッププロジックハウス：金沢市八日市4-118-2 ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2-3 ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9 ☎0761-24-1611
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

福井県

★マルツ電波：福井市豊島2-7-4 ☎0776-21-2360
★片山電気：福井市中央1-5-3 ☎0776-23-3360
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1-112 ☎0776-27-1563

愛知県

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3-17-15 ☎052-261-4541
★カトー無線亀島店：名古屋市中村区井深町17-15 ☎052-452-2421
★カトー無線パーツ：名古屋市中区栄3-32-28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3-30-86 ☎052-263-1660
★J&P：名古屋市中区栄3-4-5 ☎052-261-9201
★CVAジャスコ岡崎店：岡崎市康生通西2-20-2 ☎0564-21-0211
★コンピュータサービスロジック：春日井市鳥居松町2-263 ☎0568-84-2271
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2-40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23-1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80-1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップΣ：名古屋市中区大須3-30-37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1-45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘店：名古屋市名東区明ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6-26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通1-13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通1-43 ☎0532-53-2111
★光電社テクノ1Fホビーフロア：名古屋市中村区名駅4-22-21 ☎052-581-1241
★光電社鳴海店：名古屋市緑区鹿山2-1 ☎052-895-2271
★光電社春日井店：春日井鳥居松町5-86 ☎0568-83-2515
★イエス古川：津島市西柳原町4-12 ☎0567-28-2936
★ダイイチオカダ電気広小路店：豊橋市広小路2-5 ☎0532-54-6328
★ユニー一宮店パルザ：一宮市両郷町1-6 ☎0586-24-1581
★サンテラス刈谷パルザ：刈谷市南桜町2-56-1 ☎0566-23-6811
★ギャラリエアピタ豊田：豊田市喜多町2-130-1 ☎0565-32-7571
★トロン：半田市星崎町3-16-4 ☎0569-23-2795

三重県

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1-2-15 ☎0593-51-6482
★CVA四日市：四日市市諏訪栄町6-2 ☎0593-51-1111
★J&P津店：津市丸の内31-20 ☎0592-26-0111
★J&P四日市店：四日市市鵜の森2-1-19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2-12-4 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1-10-1 ☎0593-82-0857
★河合無線松阪テクノ：松阪市末広町1-225 ☎0598-51-6111
★KAWAIホームセンター尾鷲店：尾鷲市末広町1037-1 ☎05972-3-0411
★KAWAIカデンワールド尾鷲店：尾鷲市中井浦1037-5 ☎05972-3-0333
★KAWAIカデンワールド志摩店：志摩郡阿児町鵜方4064 ☎05994-3-3131
★KAWAIホームセンター白子店：鈴鹿市白子町箱塚272 ☎0593-87-0801
★KAWAIホームセンター高岡店：鈴鹿市高岡町456 ☎0593-82-7511

滋賀県

★ソフテック：大津市馬場1-4-20 ☎0775-26-1563
★CBワールド・フジノ：彦根市平田町152-2 ☎0749-24-6561
★ビバ瀬田店：大津市一里山1-3-1 ☎0775-45-7319
★坂口テレビ：大津市大萱1-2-29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2-3-1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

京都府

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8-65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市小幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★豊島電気：京都市伏見区深草直違橋3丁目 ☎075-641-5368
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8331
★AVPシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区花園橋バス停北へ100m ☎075-722-7100
★谷山無線電機3号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★マイコンショップWEST：京都市右京区太秦安井1丁田町1 ☎075-801-2293
★イズミヤ京都店：京都市南区九条西山王寺31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24-6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★J&P京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90-1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2-1-30 ☎075-922-5413
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21-6 ☎0774-32-4011

大阪府

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361(代)
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4-11-4 ☎06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4-12-6 ☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5-6-19 ☎06-632-2038
★ニノミヤムセンパーツ店：大阪市浪速区日本橋4-19-14 ☎06-643-2039
★ニノミヤムセンV8店：大阪市浪速区日本橋5-11-8 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7-3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8-3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡1-1141-1 ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153-9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2-5 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4-10-4 ☎06-643-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1-3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3-22-11 ☎0722-91-3325
★J&Pテクノランド：大阪市浪速区日本橋5-6-7 ☎06-644-1413
★J&Pメディアランド：大阪市浪速区日本橋4-57-1 ☎06-644-1613
★J&Pくずは店：枚方市楠葉並木2-22 ☎0720-56-8181
★J&P千里中央店：豊中市新千里東町1-3-204 ☎06-834-4141
★J&Pビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB2 ☎06-348-1881
★CSK：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1 ☎06-345-3351
★せいでん箕面店：箕面市箕面6-1286 ☎0727-22-5127
★ニノミヤムセン鴻池店：東大阪市鴻池元町2-2 ☎06-746-2038
★㈱コム関西支社：大阪市北区梅田 大阪駅前第4ビル25F ☎06-347-1381
★コンピュータランド天満橋店：大阪市北区天満1-3-3 ☎06-352-6743
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機㈱：大阪市浪速区日本橋5-9-16 ☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-64-3300
★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2-8 ☎0727-51-4671
★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1-38-5 ☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4-9-16 ☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2-7-11 ☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6-21 ☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2-15-28 ☎0729-96-8591
★上新電機日本橋1ばん館：大阪市浪速区日本橋5-1-11 ☎06-644-1813
★上新電機日本橋3ばん館：大阪市浪速区日本橋3-7-5 ☎06-644-1713
★上新電機日本橋5ばん館：大阪市浪速区日本橋4-12-4 ☎06-644-1513
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4-10-1 ☎06-631-0815
★上新電機日本橋7ばん館：大阪市浪速区日本橋4-11-3 ☎06-644-1661
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1-1-3 ☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5-19-19 ☎06-607-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174-3 ☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1-3-1 ☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1-6-24 ☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415-3 ☎0724-37-1021
★上新電機布施店：東大阪市足代北2-61-2 ☎06-781-0174
★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町3-4 ☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井3-1-2 ☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4-20 ☎0720-34-1166
★上新電機枚方店：枚方市禁野本町1-16 ☎0720-56-7295
★上新電機いばらき店：茨木市双葉町2-18 ☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18-5 ☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24-10 ☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市高浜町4-11 ☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14-9 ☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内西町3-2-9 ☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4-3 ☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1-2-2 ☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1-1-11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3-27 ☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3-5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1-894-4 ☎0720-47-6475

★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町７－15－25 ☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡２-226-４ ☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11－１ ☎ 06-746-1552
★パソコンランド奈良店：奈良市三条町497－１ ☎0742-26-2003
★パソコンランドなんば：大阪市浪速区難波中２－２－15 ☎06-643-3217
★ミドリ電化三国ヶ丘店：堺市向陵中町６丁228－３ ☎0722-57-4303
★そごう大阪店：大阪市南区心斎橋筋１丁目38番地 ☎06-281-3163
★高島屋大阪店：大阪市南区難波５－１－５ ☎06-631-1101
★大丸梅田店：大阪市北区梅田３丁目１－１ ☎06-343-1231
★駸々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町２－１－38 ☎06-353-2413
★大洋商会：大阪市浪速区日本橋３丁目６－４ ☎06-643-0175
★イズミヤ松原店：松原市上田６丁目４－８ ☎0723-32-2251
★イズミヤ大東店：大東市住道２丁目１－103 ☎0720-74-9201
★Ｊ＆Ｐ高槻店：高槻市高槻町11－16 ☎0726-85-1212
★上新電機日本橋８ばん館：大阪市浪速区日本橋５－７－14 ☎06-644-5011

奈良県

★上新電機奈良店：奈良市三条町478－１ ☎0742-24-3831
★上新電機がくえん北店：奈良市学園北１－８－10 ☎0742-43-1361
★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町２－110－３ ☎0742-46-1281
★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町２－54－３ ☎0742-34-7965
★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83－５ ☎0742-35-2611
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳３－32 ☎07435-3-5471
★上新電機八木店：橿原市八木町１－７－３ ☎07442-4-1761
★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574－１ ☎07443-3-4041
★ニノミヤムセン田原本店：磯城郡田原本町千代172－１ ☎07443-3-5811
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺２－12－12 ☎0745-32-1311
★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町４－１ ☎0745-22-3646

和歌山県

★ニノミヤムセン和歌山店：和歌山市元寺町４－３ ☎0734-32-5121
★ニノミヤパソコンランド和歌山店：和歌山市本町４－18 ☎0734-32-5661
★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414

兵庫県

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町３－９－15 ☎078-391-5885
★せいでん三宮本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：神戸市中央区三宮町１－５－８ ☎078-391-8171
★せいでん姫路本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：姫路市駅前町338 ☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：伊丹市西台１－４－１ 伊丹セントラル ☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：加古川市野口町野口字大仏129－62 ☎0794-25-2011
★せいでん三木店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：三木市大村字砂176－１ ☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石１－７－４ 白菊グランドビル内 ☎078-917-5555
★Ｊ＆Ｐ姫路店：姫路市東延末町１－１ ☎0792-22-1221
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町２－４ ☎0794-21-0551
★マツヤデンキ小林店：宝塚市小林４－７－22 ☎0797-72-0879
★せいでん尼崎店：尼崎市神田北通６－152 ☎ 06-412-4771
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町２－２ ☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園６番町16－13 ☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町１－27－101 ☎0798-36-1155
★せいでん西宮北口店：西宮市甲風園１－９－３ ☎0798-64-3232
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町９－１ ☎0797-32-1581
★せいでん南芦屋店：芦屋市茶屋之町10－７ ☎0797-32-4000
★せいでん本山店：神戸市東灘区田中町１－７－26－101 ☎078-441-2061
★せいでん御影店：神戸市東灘区御影本町２－16－４ ☎078-821-1285
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165
★せいでん広畑店：姫路市広畑区東新町１－23 ☎0792-36-8801
★せいでん北姫路店：姫路市増井新町２－27 ☎0792-24-1781
★せいでん姫路南店：姫路市飾磨区三宅１－19 ☎0792-25-2101
★せいでん今宿店：姫路市東今宿６－１－27 ☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋１－439－12 ☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州２－53－２ ☎07914-5-1552
★せいでん相生店：相生市那波大浜町19 ☎07912-3-1600
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町５－５－12 神戸デパート３Ｆ ☎078-641-6251
★せいでん板宿店：神戸市須磨区平田町２－３ 板宿駅前ビル１Ｆ ☎078-731-3141
★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本１－３－30 ☎078-412-1515
★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区若松町５－５－１ ☎078-643-3962
★せいでん三田店：三田市三輪字杉の元704 三田ビル１Ｆ ☎07956-3-3771
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合２－２－３ 須磨パティオ３号館 ☎078-791-8171
★せいでん垂水店：神戸市垂水区神田町２－３ ☎078-708-5551
★せいでん舞子店：神戸市垂水区舞子台８－５－26 ☎078-784-1319
★黒田電機：豊岡市千代田町８－18 ☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町１－３－10 ☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452－20 ☎0792-88-2363
★ニノミヤムセン今宿店：姫路市西今宿３－９－３ ☎0792-94-5363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町７－17 ☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通７－186 ☎ 06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町１－１－14 ☎ 06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町５－11 ☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池１－69 ☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通６－222 ☎ 06-412-2681

岡山県

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下１－10－20 ジョリビル３Ｆ ☎0862-23-7107
★コンピュータランド岡山店：岡山市野田屋町１－６－24 ☎0862-23-8303
★システムイン岡山：岡山市田町１－10－１ ☎0862-33-2236
★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176

広島県

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13－７ ☎082-228-5581
★第一産業本店：広島市中区紙屋町２－１－18 ☎082-247-9111
★第一産業各支店
★アーバン電子：広島市中区大手町１－１－22 ☎082-246-0993
★松本無線パーツ：広島市中区銀山町２－６ ☎082-243-4451
★シナプス１：広島市中区八丁堀８－12 今元ビル３Ｆ ☎082-228-1230
★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289－１ ☎082-892-0239
★尾道電子パーツ：尾道市西御所町８－７ ☎0848-25-4582
★国際マイコンサービス：三原市港町622-30 ☎0848-63-0311
★パソワード：竹原市竹原町北堀1567－５ ☎08462-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田４丁目1272 ☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通２丁目14－13 ☎082-282-6476
★マイコンショップＹＥＴ：福山市今町２－２ ☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町２－104－１ ☎0849-24-7122

山口県

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町１－１－７ ☎0832-67-7478
★ベスト電器萩店：萩市土原川島沖田464 ☎08382-5-6600
★石見電業社：益田市駅前町29－５ ☎08562-2-0396
★エレパーツニシマル：宇部市上町１-３-２ ☎0336-21-0010
★システムサンワールド：岩国市麻里布３－15－６ ☎0827-23-0333

徳島県

★都電機商会：徳島市寺島本町東２丁目 ☎0886-22-2134
★リビング東和２ばん館：徳島市昭和町４－12 ☎0886-22-9155
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103 ☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463

香川県

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市２－１ ☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町１－３ ☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町４－８ ☎0878-51-3733
★英弘チェン高松店：高松市丸亀町２－14 ☎0878-51-7222
★ミツシマ：善通寺市大通り町461－12 ☎08776-2-2493
★英弘チェン屋島店：高松市屋島西町百石1909－１ ☎0878-41-4131
★チャンネルハウス：高松市天神前４－１ ☎0878-61-0602

愛媛県

★マイコンハウス：松山市港町４－５－11 ☎0899-47-0765
★テジック興安：新居浜市新須賀町２－２－18 ☎0897-34-8286
★デジック：松山市本町６－６－７ ☎0899-24-0914
★英弘チェン千舟店：松山市千舟町５-５-５ ☎0899-41-8751
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通1208－３ ☎08942-4-3335

高知県

★メルバ高知店：高知市北川添45－３ ☎0888-83-1612
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山五月町２－16 ☎08803-4-2184

福岡県

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前２－13－23 ☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町１－６－15 ☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町２－２－17 ☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神１－11－11 ☎092-721-7755
★ICランドマルコス：八女郡広川町新代875 ☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神２－４－27 ☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町３－６－22 ☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町２－44 ☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町２－16 ☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店Ｂ館マイコンフロアー：飯塚市吉原町７－25 ☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247-１ ☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神１－９－28 ☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新４－８－24 ☎092-843-4011
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角 ☎0942-34-2944
★ＭＹ・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府249－１ ☎092-293-3434
★そごうＥＬＥＨＯＢＢＹマイコンセンター：

全国マイコンソフト取扱店一覧

北九州市八幡西区黒崎1－1－1 ☎093-641-7080

★岩田屋：福岡市中央区天神2－11－1 ☎092-721-1111

★ナンバーワン寿屋久留米店：久留米市六ッ門7－1 ☎0942-39-4701

★日本ビデコン：福岡市博多区博多駅南3－2－6 ☎092-474-0027

佐賀県

★ナンバーワン寿屋佐賀駅前店：佐賀市駅南本町6－4 ☎0952-23-4101

★コンピュータショップITC：唐津市呉服町1799－1 ☎09557-4-1588

★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1－2－22 ☎0952-24-7205

長崎県

★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2－40 ☎0958-21-1079

★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町1－1 ☎0958-28-1333

★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3－17 ☎0958-21-0690

★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2－32 ☎0958-26-4151

熊本県

★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503-2 ☎096-380-7500

★マツフジ：熊本市下通1－9－1 ☎096-354-9111

★ベスト電器銀座通店：熊本市下通1-9-4 ☎096-355-1351

★熊本市城屋パレックス：熊本市下通1－3－10 ☎096-325-3111

★寿屋本荘店：熊本市本荘店3－3－3 ☎096-372-5412

大分県

★トキハマイコンコーナー：大分市府内町2－1－4 ☎0975-38-1111

★パソコンショップRAM：大分市中央町2－6－26 ☎0975-32-3929

★デンキのカホ日田店：日田市中央1－3－12 ☎09732-3-6094

★パソコンハウストム：別府市南立石1区2組 ☎0977-26-0855

★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町2－3－10 ☎0975-32-9396

鹿児島県

★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16－201 ☎0992-26-3630

★山形屋：鹿児島市金生町3－1 ☎0992-24-6111

★千年堂：鹿児島市中町9－1 ☎0992-22-1600

★ベスト電器出水パソコン館：出水市本町11－30 ☎09966-3-3591

★明昭堂パソコンプラザ：鹿児島市西千石町11－19 ☎0992-25-2020

★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町1－38 ☎0992-23-2081

★システムイン鹿児島：鹿児島市加治屋町1－1 ☎0992-23-8366

★がらっぱ堂：川内市向田本町19－11 ☎0996-25-0345

★馬場電機：鹿児島市中町3－5 ☎0992-22-3131

宮崎県

★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4－8－1 ☎0985-27-4111

★ナンバーワン寿屋電器都城店：都城市中町14－20 ☎0986-22-1258

★システムイン南九州宮崎：宮崎市大淀町4－8－30 ☎0985-52-4711

沖縄県

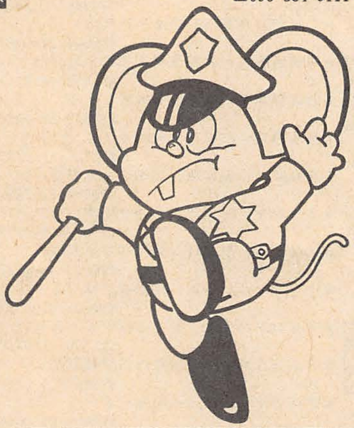
★沖縄電子：宜野湾市大山1531－1 ☎09889-8-2358

★パソコンショップオオヤマ：那覇市長田2－12－15 ☎0988-53-0710

★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1－5－13 ☎0989-38-6458

★マイコンショッププロム：那覇市首里末吉町2－239－4 ☎0988-86-6829

★沖縄コンピューターサービス：島尻郡南風原町兼城587－2 ☎0988-89-3931



©(株)ナムコ

遊等生になっちゃうぞ。

ナムコグッズ〈通信販売〉最後のチャンス

電波新聞社の姉妹会社「ペンタン」から発売されていますパックマン／マッピーのポーチ&タオル，パックマンTシャツ，パックマン・ペーパーバッグが大好評のうちに，売り切れ間近かになりました。そこでペンタンでは，“ナムコグッズ売りつくし市”として期間中にポーチ&タオル，Tシャツを通信販売でお申し込みの方に，写真のパックマン・ペーパーバッグをプレゼントします（ペーパーバッグだけの購入の場合は1枚150円)。

各商品とも在庫数が少なくなってきましたのでお早めにお申し込みください。

☆ポーチ&タオル（パックマン，マッピー） 各 1,800円

☆パックマンTシャツ（L ※S，Mサイズは品切れ） 1,800円

☆パックマン・ペーパーバッグ 150円

期　間／9月末日（当日消印有効）

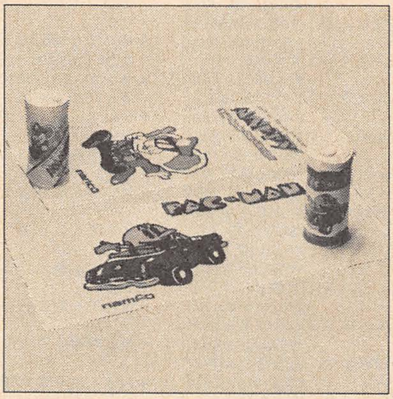
申し込み方法／

次ページの注文書にご記入のうえ，代金と送料240円を同封し現金書留でお申し込みください（ペーパーバッグのみは切手でも可)。

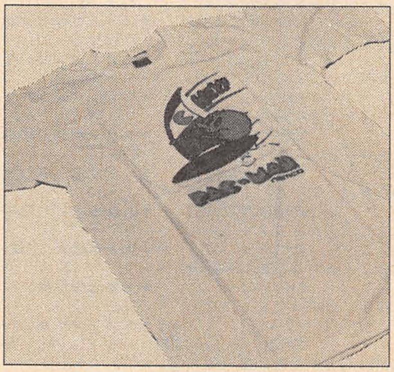
申し込み先／

〒141 東京都品川区東五反田1－11－15

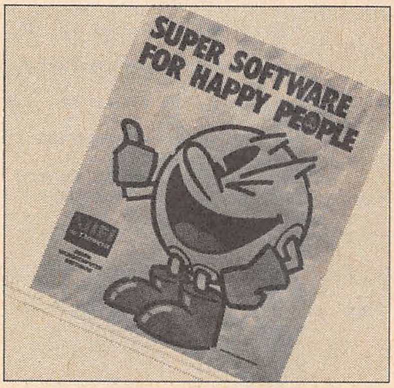
電波新聞社出版販売部ペンタン係



◀ポーチ&タオル（パックマン／マッピー）



◀パックマンTシャツ



◀パックマンペーパーバッグ

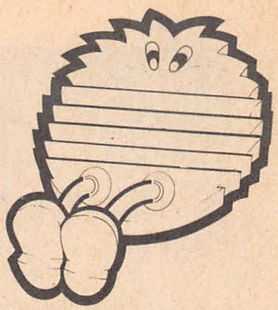
DEMPAマイコンソフト 製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、右の注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、キャリーラボ、ハドソン、ベーシック・ハウス、データポップ、バンダイ等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円（MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円）、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は下記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格＋送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。



	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
PC-9800シリーズ	PC-9801	FD(5"2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード(PC-9801-14)対応
	PC-9801F	FD(5"2DD)	6,800円	ギャラガ	
	PC-9801M	FD(5"2HD)	6,800円	ギャラガ	
	PC-9801U	FD(3.5")	6,800円	ギャラガ	PC-9801U-03
PC-8800シリーズ	PC-8801mkII	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801
	PC-8801mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801 SR
	PC-8801mkII	テープ	3,500円	パックマン	PC-8801 SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801mkII SR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkII SR	FD(5")	5,800円	パックマン	
	PC-8801	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkII SR
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkII SR
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ゼノン	PC-8801mkII
PC-8000シリーズ	PC-8001	テープ	3,800円	ミッドウェイ	PC-8001mkII SR PC-8801mkII
	PC-8001mkII	テープ	3,000円	ディグダグ	PC-8801 PC-8001 (N-BASIC)
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkII	テープ	3,800円	U-Boat	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,500円	パックマン	
PC-6000シリーズ ＊すべてXE-1対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkII SR PC-6601 SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	パックマン	PC-6601 SR PC-6001mkII SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601 SR PC-6001mkII SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601 SR PC-6001mkII SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkII SR PC-6601 SR
PC-6600シリーズ	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	PC-6601SR
FM-7	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	花 札	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7 ＊XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7 ＊XE-7対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7 ＊XE-7対応
	FM-7	FD(5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7 ＊XE-7対応
FM-77	FM-7	FD(5")	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	パックマン	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	FM-NEW7 ＊XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7 ＊XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	9,300円	ゼビウス(XE-77付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ギャラクシアン	FM-NEW7 ＊XE-77対応
MZ-700	MZ-700	テープ	3,000円	パックマン	MZ-1200, MZ-80 KC
	MZ-700	テープ	3,000円	ギャラクシアン	MZ-1200
	MZ-700	テープ	3,000円	マッピー	MZ-1200, MZ-80 KC
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,500円	デーモン・クリスタル	

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
X-1 ＊すべてXE-1対応	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,500円	ディグダグ	X-1/C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1付)	X-1/C,CS,CK,F
	X-1	テープ	4,300円	ゼビウス	X-1/C,CS,CK,F
	X-1	テープ	4,300円	ギャラクシアン	X-1/C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,500円	マッピー	X-1/C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	花 札	X-1/C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1C/D/CS/CK X-1ターボ,X-1F
	X-1	テープ	4,000円	デーモー・クリスタル	X-1C/D/CS/CK X-1ターボ,X-1F
X-1D	X-1D	FD(3")	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3")	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3")	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	
	X-1D	FD(3")	5,900円	ゼビウス	
X-1ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5")	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	パックマン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ディグダグ	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	マッピー	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ゼノン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ハンバーガー	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	デーモー・クリスタル	X-1Fモデル20/30
MSX	MSX	ROM	4,500円	パックマン	
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	MSX	ROM	4,500円	ワープ&ワープ	
	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	
	MSX	ROM	4,500円	エクセリオン	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	
	MSX	ROM	4,500円	MINIゴルフ	
	MSX	テープ	6,800円	MARS(ケイサンヤサン)	
	MSX	テープ	6,800円	ミュージックツール(オンガクヤサン)	
ファミリーコンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	パックマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	マッピー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ゼビウス	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラガ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ディグダグ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ワープマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ドルアーガの塔	
オリジナルジョイスティック	X-1 PC-9801U-03対応		3,900円	XE-1	X-1シリーズ MSX PC-6000シリーズ
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77
ナムコキャラクターグッズ	パックマン Tシャツ(L)		1,800円		
	パックマン Tシャツ(S)		1,800円		
	パックマン ポーチ&タオル		1,800円		
	マッピー ポーチ&タオル		1,800円		
	パックマン ペーパーバッグ		150円		

- お店に在庫がない場合は右側の申し込み書に必要事項を記入してわたして下さい。取寄せてもらえます。
- オリジナルジョイスティックXE-7、XE-77は対応ソフトが限られています。上記の表をご確認ください。
- PC-9801U-03は標準価格20,000円、PC-9801-14は標準価格28,000円でNECから発売されています。

電波新聞社 ソフト販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445-6111

大阪本社 06-203-3361 西部本社092-431-7411
札幌支局011-641-5591 仙台支局0222-27-7211
静岡支局0542-54-6405 新潟支局0252-45-2526
金沢支局0762-63-8661 京都支局075-221-8021
広島支局082-228-5581 高松支局0878-61-3111
名古屋支局052-261-4541 下関支局0832-67-7478
関東総局0273-26-3206 熊本支局096-380-7500
松本支局0263-36-2266 鹿児島支局0992-26-3630
神戸支局078-391-5885

この注文書を切り取ってパソコン・ショップへ

注文書

お取あつかい店名、住所、TEL

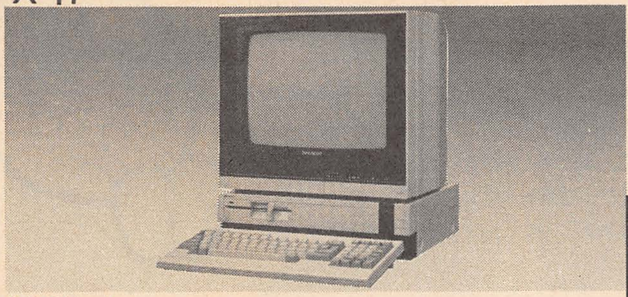
商品名	発売元
①	㈱電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田一－十一－十四 TEL〇三－四四五－六一一一
②	
③	
部	

注文日　　月　　日

注文者住所氏名

ワールド イン アオヤマ

X-1F



X-1F20セット

CZ-812C……………………¥139,800
CZ-811D……………………¥ 89,800
ブランクディスク10枚……………¥ 17,000
ジョイスティック……………………¥ 3,900

定価合計 ¥250,500→ **¥190,000**

¥ 3000×36ボ22400頭なし
¥ 5900×42ボ なし頭なし
¥ 9600×24ボ なし頭なし

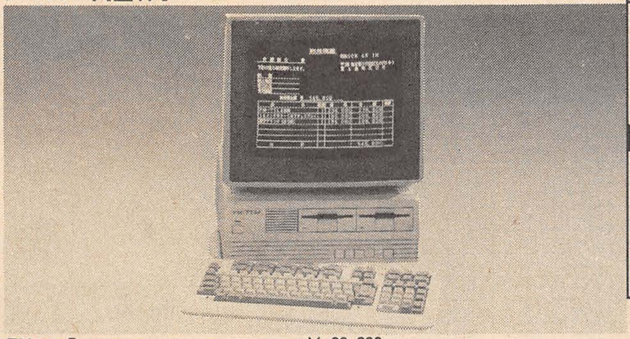
X-1F10Bセット

CZ-811C……………………¥ 89,800
CZ-811D……………………¥ 89,800

定価合計 ¥179,600→ **¥現金特価**

¥ 3400×36ボ 8700頭なし
¥ 5800×24ボ 7000頭なし
¥ 6950×24ボ なし頭なし

FM-NEW7



FM-new7……………………¥ 99,800
CU-14F1……………………¥ 64,800
PHC-DR……………………¥ 12,800
ロードランナー……………………¥ 4,800

定価合計 ¥182,200→ **¥139,000**

¥ 3000×60ボ 3500頭なし
¥ 4700×42ボ なし頭なし
¥ 5300×36ボ なし頭なし

FM-77L2

FM-77L2……………………¥193,000

定価合計 ¥193,000→ **¥現金特価**

¥ 3100×36ボ10000頭なし
¥ 6800×24ボ なし頭なし
¥ 8800×18ボ なし頭なし

買い替えがお得な高額下取制度

下取り機種	購入機種		下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
Sharp X-1 シリーズ ➡ 最新機種					
X-1セット	→X-1/30セット	(新品)=	*260,000*	12675	8884
X-1セット	→X-1/40セット	(新品)=	*224,000*	10920	7654
X-1セット	→X-1/F20+CZ811	(新品)=	*126,000*	6143	4305
X-1Csセット	→X-1/F20+CZ811	(新品)=	*125,000*	6094	4270
X-1Dセット	→X-1/F20+CZ811	(新品)=	*114,000*	5558	3895
X-1セット	→PC-8801/II-30	(中古)=	*88,000*	4525	3266
富士通FM-7シリーズ ➡ 最新機種					
FM-7	→X-1F10 〈本体〉	(新品)=	*33,000*	1697	1225
FM-7	→X-1F20 〈本体〉	(新品)=	*74,000*	3805	2747
FM-7	→PC-8801/IISR10	(新品)=	*89,000*	4576	3303
FM-7	→PC-8801/IISR30	(新品)=	*158,000*	7703	5399
FM-7	→FM-77D2	(中古)=	*98,000*	5039	3637
FM-7	→FM-77L2	(新品)=	*115,000*	5607	3929
FM-7	→FM-77L4	(新品)=	*152,000*	7410	5194
MSXシリーズ ➡ 最新機種					
PV-7	→ HC-60	(新品)=	*33,000*	1697	1225
FM-X	→FM-new7	(新品)=	*62,000*	3188	2301
CF2000(RF)	→mz1500	(中古)=	*41,000*	2108	1522
HB-55	→PC-6001/II	(中古)=	*23,000*	——	——
HB-101	→PC-6001/II	(中古)=	*20,000*	——	——
周辺機器 ➡ 最新機種					
TF-20	→PC-80S31K	(新品)=	*52,000*	2680	1930
PC-8054K	→KD-551K〈4050〉	(新品)=	*60,000*	3090	2230
PC-8054K	→CU-14HI 〈4050〉	(新品)=	*50,000*	2571	1856
KD551	→KD-851 〈4050〉	(新品)=	*98,000*	5090	3680
PC-8822	→PRIOIL (24')	(新品)=	*111,000*	5420	3800
PC-8825	→PRIOIT (24')	(新品)=	*66,000*	3400	2450

新製品大特価品	定価	販売特価	24回均等払い	36回均等払い
NEC PC-PR-405(24ピン)	69,800	*55,900*	2875	2075
NEC PC-PR-406(24ピン)	99,800	*79,000*	3852	2700
Sharp CU-14H1(4050)	99,800	*69,800*	3403	2385
Sharp CU-14F1(2000)	64,800	*46,000*	2243	1572
NEC PC-TV-351(4050)	129,800	*98,000*	4778	3349
MSX ビクターHC-60(32K)	64,800	*39,800*	2047	1478
MSX ビクターHC-7(64K)	84,800	大特価	2674	1930
NEC PC-60M43(15色対応)	64,800	*38,000*	1954	1411

24時間サポート体制 いつでもどこでも24時間受付中！

高額下取制度 買替は絶対にお得！ 下取は今すぐここで、

支払はゆっくり後払い 商品致着翌月からのお支払。

ヤングクレジット 18歳未満の方は必ず保護者の方と一緒に電話して下さい。

土、日曜配達OK 都合のよい日に確実にお手元へ、不在がちの方にも便利

低金利クレジット 月々3,000円からの低金利クレジット

全商品完全保険付 製品にはすべて一年間の保障が付いています。

キャンパスクレジット 18歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません。

現金払い及び頭金については商品致着時にお支払下さい。

すでに御注文いただいている商品のお届け時期や、メンテナンスについては右記へお問合せ下さい。 **03－987－7795**

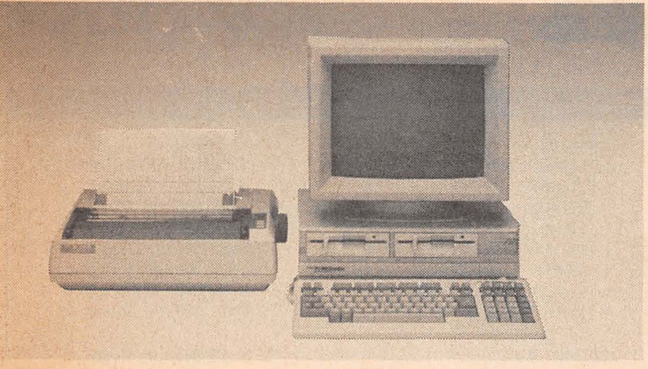
保険金の一部としてお客様に一律¥1300をお願いいたしております。

ボ＝ボーナス 頭＝頭金

本　社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171 サポート 東京都豊島区要町3-38-8 〒171 池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

月々3000円から最長60回までの超低金利

PC-8801mk II SR



PC-8801/II SR30	¥258,000	¥ 6700×36(ボ)14200(頭)なし
PC-TV-351	¥129,800	¥ 9100×36(ボ) なし(頭)なし
定価合計 ¥387,800→	¥現金特価	¥12900×24(ボ) なし(頭)なし

PC-8801/II SR20	¥213,000	¥ 3000×48(ボ)16000(頭)なし
テクザー	¥ 6,800	¥ 6000×36(ボ) 7100(頭)なし
定価合計 ¥219,800→	¥165,000	¥ 7200×36(ボ) なし(頭)なし



mz1500	¥ 89,800	¥ 2700×30(ボ) なし(頭)なし
ロードランナー	¥ 5,200	¥ 3900×20(ボ) なし(頭)なし
定価合計 ¥ 95,000→	¥ 66,600	¥ 5000×15(ボ) なし(頭)なし

買い替えがお得な高額下取制度

NEC6001シリーズ

下取り機種	購入機種		下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-6001	→PC-6001/II	(中古)=	30,000	――	――
PC-6001	→mz-1500	(新品)=	22,000	――	――
PC-6001/II	→PC-8801/II-10	(中古)=	80,000	4114	2969
PC-6001/II	→PC-8801/II-30	(中古)=	130,000	6338	4442
PC-6001/II	→PC-8801/IISR-10	(新品)=	110,000	5363	3759
PC-6001/II	→FM-new7	(新品)=	59,000	3034	2190
PC-6001/II	→PC-6001/IISR	(新品)=	59,000	3034	2190
PC-6001/II	→X-1F10〈本体〉	(新品)=	53,000	2725	1967

NEC8001シリーズ

下取り機種	購入機種		下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-8001	→PC-8801/II-30	(中古)=	133,000	6484	4545
PC-8001/II	→PC-8801	(中古)=	50,000	2571	1856
PC-8001/II	→PC-8001/IISR	(新品)=	62,000	3188	2301
PC-8001/II	→PC-8801/IISR20	(新品)=	145,000	7069	4955
PC-8001/II	→PC-8801/IISR30	(新品)=	178,000	8678	6082

NEC8801シリーズ

下取り機種	購入機種		下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-8801	→PC-8801/II30	(中古)=	108,000	5265	3690
PC-8801	→PC-8801/IISR30	(新品)=	156,000	7605	5330
PC-8801	→X-1F20〈本体〉	(新品)=	71,000	3651	2635
PC-8801/II10	→X-1F20〈本体〉	(新品)=	51,000	2623	1893
PC-8801/II10	→PC-8801/IISR30	(新品)=	135,000	6582	4613
PC-8801/II20	→PC-8801/IISR30	(新品)=	130,000	6338	4442
PC-8801/II20	→PC-9801U2	(新品)=	170,000	8288	5809
PC-8801/II20	→PC-9801Vm2	(新品)=	264,000	12870	9020
PC-8801/II30	→PC-8801/IISR30	(新品)=	95,000	4885	3526
PC-8801/II30	→PC-9801VF2	(新品)=	179,000	8727	6116
PC-8801/II30	→PC-9801Vm2	(新品)=	234,000	11408	7996
PC-8801/II30	→PC-9801U2	(新品)=	138,000	6728	4115
PC-8801/II30	→X-1F20	(新品)=	13,000	――	――

NEC9801シリーズ

下取り機種	購入機種		下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-9801E	→PC-9801VF2	(新品)=	278,000	13553	9499
PC-9801U2	→PC-9801VF2	(新品)=	138,000	6728	4715
PC-9801U2	→PC-9801Vm2	(新品)=	190,000	9263	6492
PC-9801F2	→PC-9801VF2	(新品)=	90,000	4628	3340
PC-9801F2	→PC-9801Vm2	(新品)=	145,000	7069	4955
PC-9801m2	→PC-9801Vm2	(新品)=	130,000	6338	4442

頭金なしボーナス一括払い

クレジットも電話一本でOK・ワールド　イン　アオヤマのクレジットシステムは受付と同じ24時間体制を取っております。もちろん冬のボーナス一括払も受付けてます。

代金は商品到着のお支払

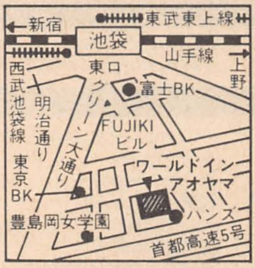
購入いただいた商品が不良の場合、サポートセンターにお電話下さい。当社契約の集配係が商品を持ち帰りサポートセンターで点検確認後、新品の商品を再発送いたします。配送中の事故に関しても同様です。

有利な高額下取り制度

代金は商品を確かめてからお支払下さい。配達日はもとより時間も指定出来ますのでお使いになる方が確かめられるシステムです。

全パソコン1年間保険付

下取り制度はどこよりもお得な差額で購入できる様になっております。各メーカーから直接入る確実な商品を１日も早くお使い下さい。



自宅にいながらクレジット。それも24時間，いつでもどこでも注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

24時間電話受付

東京本社受付
03-987-7771

大阪地区受付
06-768-7771

札幌地区受付
011-727-7771

仙台地区受付
0222-27-7131

長野地区受付
0262-84-7771

福岡地区受付
092-672-7771

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋 1-28-6 〒170

業界初 全パソコン1年間保険付

●火災●落雷●爆発●盗難●破損●機械的事故●水ヌレ

ワールド イン アオヤマ

サンシャイン60階通り東急ハンズ隣り

商品は現金一括払い〈代金引換〉でもクレジットでもお申込み出来ます。

優良中古商品

中古パソコンは32項目のチェックandリフレッシュで完全整備済

NEC

商品	価格
PC6001(本体)	¥ 89,800→¥ 15,000
PC6001/II(本体)	¥ 84,800→¥ 38,000
PC6006(ロム・ラム)	¥ 12,800→¥ 6,000
PC6001/IISR(本体)	¥ 89,800→¥ 60,000
PC6044(RF)	¥ 7,000→¥ 5,000
PC6601(本体)	¥148,000→¥ 65,000
PC6601SR(本体)	¥155,000→¥105,000
PC8001/II(本体)	¥123,000→¥ 39,000
PC8001/II SR(本体)	¥108,000→¥ 70,000
PC6031(フロッピー)	¥ 89,800→¥ 38,000
PC6021(プリンター)	¥ 49,800→¥ 16,000
PCPR401(プリンター)	¥ 49,800→¥ 18,000
PCDR311(データレコーダ)	¥ 12,800→¥ 7,000
PCPR405(プリンター)	¥ 69,800→¥ 52,000
PCKD252(ディスプレー)	¥ 64,800→¥ 45,000
PC8054(ディスプレー)	¥ 65,800→¥ 38,000
PCKD551(4050ディスプレー)	¥118,000→¥ 62,000
PC80S31(フロッピー)	¥168,000→¥ 80,000
PC8801(本体)	¥228,000→¥ 70,000
PC8801/II-10(本体)	¥168,000→¥ 88,000
PC8801/II-30(本体)	¥275,000→¥148,000
PC8801/II-30(仕様)	¥275,000→¥138,000
PC8801/II SR30(本体)	¥258,000→¥185,000
PC8822(プリンター)	¥234,000→¥ 90,000
PC8825(プリンター)	¥168,000→¥ 70,000
PCPR201(プリンター)	¥298,000→¥178,000
PC9801(本体)	¥298,000→¥105,000
PC9801E(本体)	¥218,000→¥125,000
PC9801F₂(本体)	¥398,000→¥230,000
PC8201(ハンドヘルド)新品	¥138,000→¥ 84,000

FUJITSU

商品	価格
FM-7(本体)	¥136,000→¥ 62,000
FM-NEW7(本体)	¥ 99,800→¥ 68,000
FM-77D2(本体)	¥228,000→¥138,000
FM-11BS(本体)	¥398,000→¥250,000
FM-8(漢字ロム・非漢字付)	¥218,000→¥ 45,000
MB27501(データレコーダー)	¥ 12,800→¥ 7,000
MB27607	¥ 98,000→¥ 58,000

ワープロ

商品	価格
文豪5N(ワープロセット)	¥398,000→¥270,000
オアシスライト	¥220,000→¥120,000

日立・東芝

商品	価格
レベルIIIマーク5(本体)	¥118,000→¥ 32,000
パソピア(本体)	¥163,000→¥ 22,000
パソピア7(本体)	¥119,800→¥ 38,000
JR200(本体)	¥ 79,800→¥ 20,000
ぴゅー太(本体)	¥ 59,800→¥ 10,000
SC-3000(本体)	¥ 29,800→¥ 13,000
SC-3000H(本体)	¥ 32,800→¥ 16,000

SHARP

商品	価格
mz1500(本体)	¥ 89,800→¥ 55,000
mz2000+Gラム付(本体)	¥257,000→¥ 65,000
mz721(本体)	¥ 89,800→¥ 20,000
mz731(本体)	¥128,000→¥ 30,000
X-1(本体・ディスプレー・Gラム)	¥300,000→¥120,000
X-1Cs(本体・ディスプレー)	¥219,800→¥122,000
X-1D(本体・ディスプレー)	¥326,000→¥145,000
X-1Turbo20(本体・ディスプレー)	¥377,800→¥190,000
X-1Turbo30(本体・ディスプレー)	¥407,800→¥280,000
CZ80PK(漢字プリンター)	¥129,800→¥ 60,000
CZ8KR(漢字ロム)	¥ 38,000→¥ 18,000
PC1245(ポケコン)	¥ 17,800→¥ 7,000
PC1246(ポケコン)	¥ 17,800→¥ 7,000
PC1350(ポケコン)	¥ 36,800→¥ 22,000
PC1500(ポケコン)	¥ 59,800→¥ 24,000
12M212C(2000ディスプレー)	¥ 69,800→¥ 36,000
14M141C(2000ディスプレー)	¥ 69,800→¥ 36,000
14M131C(2000ディスプレー)	¥ 59,800→¥ 36,000
CU-14F1(2000ディスプレー)	¥ 64,800→¥ 39,000
CU-14H1(4050ディスプレー)新品	¥ 99,800→¥ 69,800

EPSON

商品	価格
HC-20(ハンドヘルド)	¥138,000→¥ 60,000
HC-88(ハンドヘルド)	¥298,000→¥190,000
FP-1100(本体)	¥128,000→¥ 28,000
MP-80(プリンター)	¥139,800→¥ 30,000
MP-80K(プリンター)	¥189,800→¥ 52,000
FP-80K(プリンター)	¥189,800→¥ 68,000
RP-80F/T(プリンター)	¥104,000→¥ 58,000
GP-500M(プリンター)	¥ 49,800→¥ 28,000
GP-550M(プリンター)	¥ 89,800→¥ 48,000
TF-10(フロッピー)	¥128,800→¥ 65,000
TF-20(フロッピー)	¥140,000→¥ 66,000
LFD-550(フロッピー)	¥140,000→¥ 68,000
K275A(フロッピー)	¥160,000→¥ 65,000

MSX

商品	価格
CF-1200(RF付16K)	¥ 58,800→¥ 35,000
CF-2000(RF付16K)	¥ 64,800→¥ 32,000
HX-10S(RF付16K)	¥ 55,800→¥ 32,000
HX-10D(RF付64K)	¥ 65,800→¥ 39,000
HB-55(RF付16K)	¥ 59,800→¥ 32,000
HB-75(RF付64K)	¥ 79,800→¥ 38,000
MB-HI(RF付32K)	¥ 79,800→¥ 35,000
MPC-5(RF付16K)	¥ 64,800→¥ 32,000
CF2700(RF付32K)	¥ 69,800→¥ 38,000
HC-60(RF付32K)〈新品〉	¥ 64,800→¥ 42,000
HC-7(RF付64K)〈新品〉	¥ 82,800→¥ 52,000
FM-X(RF付16K)	¥ 49,800→¥ 30,000
16K拡張カートリッヂ〈新品〉	¥ 8,000→¥ 6,200
16K拡張カートリッヂ〈中古〉	¥ 8,000→¥ 5,000
PV-7(RF付8K)	¥ 29,800→¥ 15,000

上記商品は限定品ですので売り切れ次第締切らせていただきます。
万一到着商品が不良の場合は、サポート事業部にて修理・交換させていただきます。

保証期間も4ヵ月(業界初の完全サポート)

ビジネスセット

商品	価格
PC-1350	¥ 36,800
CE-202M	¥ 35,000
定価合計 ¥ 71,800→	¥ 54,000

8ビット中古特価セット

商品	価格
PC-8801(中古)	¥228,000
PC-80S31K(新品)	¥108,000
PC-8834(システム)	¥ 8,000
PC8801/II 30同様品	¥133,000

代金は商品到着のお支払

代金は商品を確かめてからお支払下さい。
配達日はもとより時間も指定出来ます

24時間電話受付(年中無休)

03 987-7771

本　社　東京都豊島区要町3-38-1 〒171　　サポート　東京都豊島区要町3-38-8 〒171

全パソコン1年間保険付

●火災●落雷●爆発●盗難●破損●機械的事故●水ヌレ



PC6001/II・SR対応

ハイドライド	T/B	4.800	4,410
ボコスカウォーズ	T/B	3.800	3,490
飛車	T/B	4.200	3,860
サンダーフォース	T/B	4.800	4,410
野球狂	T/B	4.000	3,680
ウイングマン	T/B	4.800	4,410
コリドール(6601SR)	3.5DD	6.800	6,250
大脱走	T/B	4.200	3,860
はーりぃふぉっくす	T/B	4.200	3,860
オホーツクに消ゆ	T/B	3.800	3,490
サンダーフォース・コンストラクション	3.5D	6.900	6,340
サラダの国のトマト姫	T/B	4.800	4,410
ヴォルガード	T/B	4.500	4,140
ゼビウス	T/B	3.500	3,220
タイニーゼビウスmkII	T/B	3.500	3,220
ドアドアmkII	T/B	3.800	3,490
頭脳4989	T/B	4.800	4,410
バブル大作戦	T/B	3.600	3,310
ポートピア連続殺人	T/B	3.600	3,310
デゼニランド	T/B	4.800	4,410
プロフェッショナル麻雀	T/B	4.800	4,410
パックマン	T/B	3.500	3,220

X-1シリーズ

ファンタジアン	T/B	5.800	5,330
ハイドライド	T/B	4.800	4,410
ミステリーハウス/ウォーリー	T/B	3.800	3,490
任天堂のテニス	T/B	4.000	3,680
任天堂のゴルフ	T/B	4.000	3,680
アズテック-X	T/B	4.800	4,410
ローラーボール	T/B	5.800	5,330
THE CASTEL	T/B	3.800	3,490
マカダム	T/B	4.800	4,410
はーりぃふぉっくす	T/B	4.200	3,860
ウィル	5'2D	5.800	5,330
マクロスカウントダウン	T/B	4.500	4,140
マクロスカウントダウン	5'2D	6.500	5,980
テクザー	5'2D	6.800	6,250
ロードランナー	T/B	4.800	4,410
走れせんべいさん	T/B	3.800	3,490
暗黒城	T/B	3.800	3,490
ウイングマン	T/B	4.800	4,410
チョップリフター	T/B	4.800	4,410
チョップリフター	5'2D	5.800	5,330
エグゾアIIウォーロイド	T/B	3.800	3,490
ゼビウスJOY付	T	5.900	5,420
ゼビウスJOY付	5'2D	7.900	7,260
団地妻の誘惑	T/B	4.800	4,410
ナイトライフ	T/B	4.500	4,140

PC8001/II・SR対応

ダンジョン	T/B	5.200	4,780
コリドール	T/B	4.500	4,140
サラダの国のトマト姫	T/B	4.800	4,410
パンチボール・マリオブラザース	T/B	3.600	3,310
フラッピー	T/B	4.500	4,140
ロードランナー	T/B	4.800	4,410
アラレのJUNP UP	T/B	3.600	3,310
ザクサス	T/B	3.800	3,490
ジャン狂	T/B	4.000	3,680
ドアドア	T/B	3.800	3,490
ミステリーハウスII	T/B	3.800	3,490

PC8801/II・SR対応

アステカ	5'2D	7.200	6,620
任天堂のゴルフ	5'2D	6.800	6,250
任天堂のテニス	T/B	4.000	3,680
任天堂のテニス	5'2D	6.800	6,260
テクザー	5'2D	6.800	6,250
テクザー(SR専用)	5'2D	6.800	6,250
飛車	5'2D	6.400	5,880
マカダム	5'2D	6.400	5,880
イエローレモン	5'2D	4.800	4,410
キングフラッピー	5'2D	6.800	6,250
アメリカントラック	5'2D	6.800	6,250
ウイル	5'2D	5.800	5,330
エルドラド伝奇	T/B	4.800	4,410
エルドラド伝奇	5'2D	7.800	7,170
ウイングマン	T/B	4.800	4,410
ウイングマン	5'2D	5.800	5,330
軽井沢誘拐案内	T/B	4.800	4,410
軽井沢誘拐案内	5'2D	5.800	5,330
ナイトライフ	5'2D	7.800	7,170
3Dゴルフシュミレーション	5'2D	6.800	6,250
3Dゴルフスーパーバージョン(SR専用)	5'2D	6.800	6,250
サラダの国のトマト姫	T/B	4.800	4,410
サラダの国のトマト姫	5'2D	6.800	6,250
青い宇宙の冒険	5'2D	5.800	5,330
ドラゴンスレイヤー	5'2D	7.200	6,620
プロフェッショナル麻雀	5'2D	6.800	6,250
ドアドア	T/B	3.800	3,490
ドアドア	5'2D	5.800	5,330
ニュートロン	T/B	4.800	4,410
ニュートロン	5'2D	6.800	6,250
ワールドゴルフ	T/B	4.800	4,410
ワールドゴルフ	5'2D	5.800	5,330
TOKYOナンパストリート	T/B	4.800	4,410
TOKYOナンパストリート	5'2D	6.400	5,880

mz1500

任天堂のテニス	QD	5.800	5,330
ヴォルガード	QD	4.800	4,410
信長の野望	QD	5.800	5,330
3Dゴルフシュミレーション	QD	4.000	3,680
ロードランナー	QD	5.200	4,780
サンダーフォース	QD	4.800	4,410
エキサイト4人麻雀	QD	4.800	4,410
ハンバーガー	QD	4.300	3,950
パックマン	QD	4.300	3,950
ドアドアmkII	QD	3.800	3,490
ジャン狂	QD	4.800	4,410

FM-7/77

ハイドライド	T/B	4.800	4,410
ハイドライド	3.5'D	6.800	6,250
青い宇宙の冒険	T/B	4.800	4,410
ヴォルガード	T/B	4.500	4,140
飛車	T/B	4.200	3,860
F₁グランプリ	T/B	3.800	3,490
ぐっちゃん・ぱんく	T/B	3.200	2,940
ボコスカウォーズ	T/B	3.800	3,490
THE CASTLE	T/B	3.800	3,490
イエローレモン	T/B	4.800	4,410
野球狂	T/B	4.000	3,680
アメリカン・トラック	T/B	4.500	4,140
ブルーフォックス	T/B	4.800	4,410
アゲイン	5'2D	5.800	5,330
エルドラド伝奇	T/B	4.800	4,410
エルドラド伝奇	5'2D	7.800	7,170
ザース	T/B	3.800	3,490
キン肉マン	T/B	4.800	4,410
サザンクロス	T/B	4.800	4,410
マイ・ロリータ	T/B	3.800	3,490
ウイングマン	T/B	4.800	4,410
TOKYOナンパストリート	T/B	4.800	4,410
ロードランナー	T/B	4.800	4,410
チョップリフター	T/B	4.800	4,410
団地妻の誘惑	T/B	4.800	4,410
ナイトライフ	T	4.500	4,140

MSX

続・黄金の墓	T/B	4.800	4,410
大脱走	T/B	3.800	3,490
ハイドライド	T/B	4.800	4,410
イーアルカンフー	ROM	4.800	4,410
フラッピー	T/B	4.800	4,410
フラッピーLIMITED	ROM	5.800	5,330
ホールインワン	ROM	4.800	4,410
王家の谷	ROM	4.800	4,410
飛車	T/B	4.200	3,860
リザード	T/B	4.800	4,410
ロードランナー	ROM	5.900	5,420
ゼクサスLIMITED	ROM	5.800	5,330
ミニゴルフ	ROM	4.500	4,140
惑星メフィウス	T/B	4.800	4,410
F-16ファイティングファルコン	ROM	5.800	5,330
レッドゾーン	ROM	4.800	4,410
ポートピア連続殺人事件	T/B	3.800	3,490
ドラゴンスレイヤー	ROM	5.200	4,780
ファランクス	T/B	3.800	3,490
ドアドアmkII	T/B	4.800	4,410
サラダの国のトマト姫	T/B	4.800	4,410
ゴルフ狂	ROM	4.800	4,410
てつまん	ROM	4.800	4,410



PC-9801シリーズ

遊撃王	5'2DD	7.800	7,170
道化師殺人事件	5'2D	7.800	7,170
道化師殺人事件	5'2DD	7.800	7,170
任天堂のゴルフ	5'2D	6.800	6,250
任天堂のゴルフ	5'2DD	6.800	6,250
ロードランナー	5'2DD	6.800	6,250
ロードランナー	5'2HD	6.800	6,250
テクザー	3.5'DD	7.800	7,170
アステカ	5'2DD	7.200	6,620
ファンタジアン	5'2D	7.300	6,710
ファンタジアン	5'2DD	7.300	6,710
SUPER SHOT GOLF	5'2DD	6.800	6,250
SUPER SHOT GOLF	5'2HD	6.800	6,250
マッハ3フライトシュミレーター	5'2HD	6.800	6,250
プロフェッショナル麻雀	5'2DD	6.800	6,250
将棋名人	5'2DD	4.800	4,410
ピンボールコンストラクション	5'2D	6.800	6,250
ピンボールコンストラクション	5'2DD	7.800	7,170
ザース	5'2D	5.800	5,330
ザース	5'2DD	5.800	5,330
エルドラド伝奇	5'2D	7.800	7,170
エルドラド伝奇	5'2DD	7.800	7,170
ドアドア	5'2D	5.800	5,330
ドアドア	5'2DD	5.800	5,330
森田和郎の将棋	5'2D	8.700	8,000
森田和郎の将棋	5'2DD	8.700	8,000
森田和郎の将棋	5'2HD	9.800	9,010
ウイングマン	5'2D	5.800	5,330
ウイングマン	5'2DD	5.800	5,330

ソフトの注文方法

①自分の希望するソフトを選んで下さい。
②お金をそろえて郵便局で現金書留を使い申し込んで下さい。
③当社に申し込んだソフトは、約5日～7日位でお手元にお届けいたします。

万一在庫に無いものに関しては お時間をいただく場合があります。

上記リストに無いものはお電話にて問合せ下さい。

03-987-7799

営業時間10:30～16:00

ソフトの申し込みは申し込み用紙に記入のうえ現金書留にて申し込み下さい。

現金書留申込用紙	ソフト割引価格+350=現金書留にて送り下さい。		
	住所	商品名	金額
	氏名	本体機種	合計金額
			郵送料は1本350円 2本以上500円

送り先 〒171 東京都豊島区要町3-38-1 ㈱ワールド イン アオヤマ ソフト注文係

池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ワープロ店 東京都豊島区東池袋パールシティー 〒170　株式会社ワールド イン アオヤマ

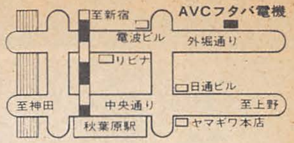
ワールド イン アオヤマお進め出来るソフト

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で21年の信用!!

AVCフタバ

AUDIO VIDEO COMPUTER

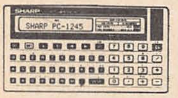
☎03(253)7661



AVCフタバ電機㈱

〒101 東京都千代田区外神田2-9-8 外神田ユニオンビル601号

SHARP ポケコン PC-1245(入門書付)



限定大特価
定価¥17,800
現金特価¥9,000

今すぐ もよりの電話から

札幌 011-611-5104	名古屋 052-452-3271
仙台 0222-64-3704	大阪 06-311-3931
新潟 0252-75-4175	広島 082-295-6873
	福岡 092-481-2494

MkPC NEC PC-6601SR

注文No.CP-008



PC-6601SR(本体)
¥155,000
PC-TV151(モニター)
¥94,800

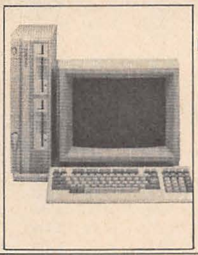
現金特価¥193,000

標準定価合計¥249,800

初回	2回目以降
¥11,540	¥9,400×23回
¥8,320	¥6,600×35回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801mkIISR/30

注文No.038



PC-8801mkIISR/30(本体)
¥258,000
CU-14H1(モニター)
¥99,800

現金特価¥266,000

標準定価合計¥357,800

初回	2回目以降
¥11,340	¥9,100×35回
¥7,400	¥7,200×47回

NEC PC-9801VF2

注文No.039



PC-9801VF2(本体)
¥348,000
CU-14H1(モニター)
¥99,800

現金特価¥357,000

標準定価合計¥447,800

初回	2回目以降
¥15,680	¥12,200×35回
¥12,900	¥9,600×47回

NEC PC-9801VM2

注文No.040



PC-9801VM2(本体)
¥415,000
CU-14H1(モニター)
¥99,800

現金特価¥412,000

標準定価合計¥514,800

初回	2回目以降
¥17,380	¥14,100×35回
¥13,900	¥11,100×47回

富士通 FM-NEW7

注文No.CP-030



MB25015(本体)¥99,800
MB27343(モニター)
¥67,800
MB26512(ケーブル)
¥1,800
MB27502(データレコーダ)
¥12,800

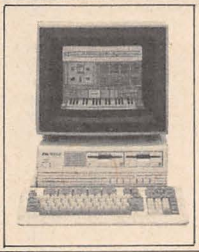
現金特価¥130,000

標準定価合計¥182,200

初回	2回目以降
¥8,500	¥6,300×23回
¥7,200	¥4,400×35回

富士通 FM-77L2

注文No.CP-031



MB25255(本体)
¥193,000
MB27343(モニター)
¥67,800

現金特価¥194,000

標準定価合計¥260,800

初回	2回目以降
¥10,420	¥9,500×23回
¥9,560	¥6,600×35回

SHARP パソコンテレビ X1F

注文No.CP-033



Model20
CZ812C(本体)
¥139,800
CZ811D(モニター)
¥89,800

現金特価¥184,000

標準定価合計¥229,600

初回	2回目以降
¥10,120	¥9,000×23回
¥7,660	¥6,300×35回

SHARP X1ターボシリーズ パソコンテレビ X1turbo

注文No.CP-034



Model40
CZ862C(本体)
¥258,000
CU14D1(モニター)
¥108,000

現金特価¥284,000

標準定価合計¥366,000

初回	2回目以降
¥12,660	¥9,700×35回
¥12,000	¥7,600×47回

パソコン本体

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-6601SR	¥155,000	¥117,000	¥5,753	¥4,030
PC-8801MKIISRM30	¥258,000	¥194,000	¥9,538	¥6,682
PC-9801-U2	¥298,000	¥245,000	¥12,046	¥8,439
PC-9801VF2	¥348,000	¥285,000	¥14,013	¥9,817
PC-9801VM0	¥295,000	¥242,000	¥11,898	¥8,336
PC-9801VM2	¥415,000	¥340,000	¥16,717	¥11,711
富士通				
FM-NEW-7	¥99,800	¥78,000	¥3,835	¥2,687
FM-77L2	¥193,000	¥155,000	¥7,621	¥5,339
FM-16π	¥195,000	¥156,000	¥7,670	¥5,373
シャープ				
X1F M20	¥139,800	¥112,000	¥5,507	¥3,858
X1ターボM30	¥278,000	¥200,000	¥9,833	¥6,889
X1ターボM40	¥258,000	¥206,000	¥10,128	¥7,096
MZ-1500	¥89,8000	¥72,000	¥3,540	¥2,480

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-TV151	¥94,800	¥76,000	¥3,737	¥2,618
PC-TV351	¥129,800	¥104,000	¥5,113	¥3,582
PC-KD851	¥158,000	¥123,000	¥6,048	¥4,237
PC-KD852	¥99,800	¥78,000	¥3,835	¥2,687
富士通				
MB27331	¥109,800	¥88,000	¥4,327	¥3,031
MB27343	¥67,800	¥39,000	¥1,918	¥1,343
シャープ				
CV-14F1	¥64,800	¥47,000	¥2,311	¥1,619
CU-14H1	¥99,800	¥72,000	¥3,540	¥2,480
CU-14D1	¥108,000	¥78,000	¥3,835	¥2,687
CZ-811D	¥89,800	¥72,000	¥3,540	¥2,480
CZ-850D	¥129,800	¥97,000	¥4,769	¥3,341
MZ-1D15B	¥72,000	¥58,000	¥2,852	¥1,998

プリンター

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-PR101T	¥108,000	¥86,000	¥4,228	¥2,962
PC-PR101L	¥175,000	¥140,000	¥6,883	¥4,822
PC-PR201T	¥170,000	¥136,000	¥6,687	¥4,684
PC-PR201H	¥288,000	¥230,000	¥11,308	¥7,922
富士通				
MB27411E	¥170,000	¥136,000	¥6,687	¥4,684
シャープ				
CZ-8PN1	¥134,800	¥108,000	¥5,310	¥3,720
エプソン				
SP-80ROM(ケーブル付)	¥69,800	¥59,000	¥2,901	¥2,032
セイコー				
GP500M/F(ケーブル付)	¥55,800	¥39,000	¥1,918	¥1,343
GP550M/F(ケーブル付)	¥95,800	¥67,000	¥3,294	¥2,308

ワードプロセッサー

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
NWP-5N	¥398,000	¥338,000	¥16,618	¥11,642
シャープ				
WD-100	¥148,000	¥104,000	¥5,113	¥3,582
リコー				
マイリポート10	¥98,000	¥78,000	¥3,835	¥2,687
マイリポート20	¥198,000	¥153,000	¥7,523	¥5,270
ナショナル				
RL-W450	¥298,000	¥248,000	¥12,193	¥8,542
FS-4000	¥106,000	¥88,000	¥4,327	¥3,031
キヤノン				
PW-10S	¥89,800	¥72,000	¥3,540	¥2,480
PW-10J	¥88,000	¥62,000	¥3,048	¥2,136
CM-5L	¥220,000	¥183,000	¥8,998	¥6,303
CM-7	¥298,000	¥248,000	¥12,193	¥8,542
富士通				
オアシスライトS	¥82,000	¥66,000	¥3,245	¥2,273
ブラザー				
NP-300	¥144,000	¥115,000	¥5,654	¥3,961
ソニー				
HW-30	¥98,000	¥81,000	¥3,983	¥2,790
東芝				
JW-P30	¥280,000	¥224,000	¥11,013	¥7,716
JW-R10	¥99,800	¥80,000	¥3,933	¥2,756

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手軽な電話クレジット
カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。
納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。
製品先取り お支払いは約1～2カ月後から。
低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3～48回。ボーナス併用も可
完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。
無料配送 全国どこでも無料配送。
全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。 別途料金
18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM11時まで受付 日曜・祝日も営業

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

秋葉原中古専門店

電話でOK! 全国どこでも秋葉原価格でお届け致します。

夏休み特別大バーゲン 第2弾

機種名	超特価	
PC-6001	▶ ¥19,000	限定
PC-6001MKⅡ	▶ ¥39,000	限定
PC-8001MKⅡ	▶ ¥39,000	限定
PC-8801	▶ ¥54,000	限定
MZ-2200(データレコーダ付)	▶ ¥55,000	限定
CZ-801C	▶ ¥62,000	限定
FM-7	▶ ¥67,000	限定

商品はすべてマニュアル・付属品完備、6ヶ月保証書付き。
上記の他、各機種在庫有!! 詳しくはお問い合わせ下さい。
尚、品切れの際はご容赦下さい。

- ●代金は商品到着時でOK
- ●低金利クレジット月々3,000円より
- ●全国どこでも無料配達
- ●確かな技術サポート体制
- ●全品整備済、6ヶ月保証

●代引き制度をご利用いただく場合。
電話にてご注文の際、代引き制度利用とお申し出下さい。ただちに商品を発送します。尚、代金は商品到着時にお支払い下さい。

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合。
電話にてご注文の上、当社宛にご送金下さい。ご入金後、即ちに商品を発送いたします。
振込先:三和銀行新橋支店 当座322371

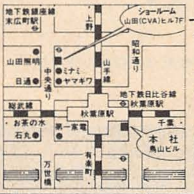
●クレジットをご利用いただく場合。
便利な、分割払いもご利用になれます。詳しくは、お電話でご説明いたします。(但し、18歳未満の方は、ご両親を通してお願いします。)

★万一、到着した中古品がお気に召さない場合は、商品到着日より3日以内にご連絡下さい。商品の返品をお受けいたします。但し、返送料等はご負担願います。

●パソコン・周辺機器の下取交換、買取りいたします。
例 中古 FM-7 + 追加金 ¥116,000 → 新品 FM-77L2
下取・買取査定デスク ☎03(257)0460

●ソフト(箱・説明書付に限る)買取りいたします。
※但し通販は20本以上 ☎03(257)0490

ハードから中古ソフト・小物まで何でも揃う専門ショップ! 是非一度ご来店下さい。



JADMA 社団法人日本通信販売協会会員
信頼と技術がモットーの
(株)サードウェーブ

注文デスク ☎03(257)0565

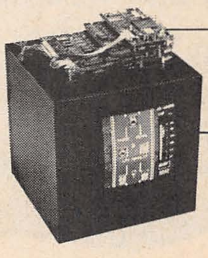
本社:〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル
ショールーム:〒101 東京都千代田区外神田4-4-2 山田ビル7F TEL.03(257)0490(木曜定休)
営業時間 AM.10:30~PM.7:00(年中無休)

アクセスのオリジナル製品はここが違う

★JOYSTICK★TV-GAME★
●全製品ゲームセンターと同一規格、部品を使用!

新製品





②ZERO-ONE
SJS-BOXのニュータイプ新発売
現在市販されている総てのジョイスティックより安定性、操作性、重量感、デザイン等において優れています。
＊デジタル時計付＊3トリガーボタン＊超大型サイズ
＊サイズ…16.5cm×26cm(操作パネル面)



①SJS-BOX
スーパージョイスティックボックス
従来のパソコン用ジョイスティックやゲーム機からはずした操作パネルでは不安定で腕が上がらないと感じてきた君に!!
＊卓上置型なので両手がフルに使える
＊ゼビウス型パネルと同サイズ
＊サイズ…10cm×30cm(操作パネル面)

SJS-BOX	ZERO-ONE
MSX全機種、X1、セガ用(9ピンコネクター)	
¥7,300	¥9,200
TVG-Pタイプ、配線オープン用	
¥6,900	¥8,800

③TVG-Pタイプ…パソコン型テレビゲーム機
ゲームセンターのゲーム機をソックリそのまま組み込んだ本格派!
＊全機種共通配線 カラーコードで統一＊タテ型、ヨコ型画面どちらでもそのままでOK!＊サイズ…40cm×40cm×45cm 14インチ ¥25,000

④PCB…ゲームセンター用ゲーム基板
＊ワンタッチ交換用ハーネス付(Gコネクター配線済)
＊TVG-P/TVG-Uと組み合わせるとゲームセンターそのままのゲームがプレイできます。
¥9,000より各種 ＊中古基板多数在庫有り!

⑤TVG-Uタイプ…ゲームセンターのゲーム機
一流メーカーのゲーム機を完全整備、Gコネクター配線済 14インチ…¥19,000 18インチ…¥45,000
＊TVG-P、Uともにパソコン用CRTに使用できます

至急資料を請求して下さい…早い者勝ち!60円切手2枚でOK(※郵便番号と電話番号を必ず明記して下さい)
ご注文は現金書留で住所、氏名、電話番号を明記 合計金額10,000円以上送料サービス10,000円未満一律800円加算
宛先…東京都立川市砂川町8-62-5 〒190 TEL 0425-36-7131(代)(営)11:00AM~6:00PM

アクセス BM9係

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

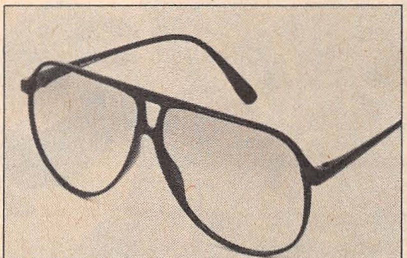
●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

視力障害解消!

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置 (VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル) の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



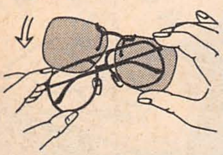
CG-1000

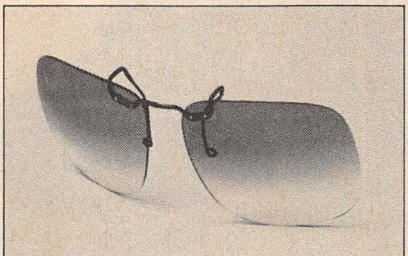
(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000¥13,000を**特別価格¥9,800**ハードケース付(送料込)

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新 発 売

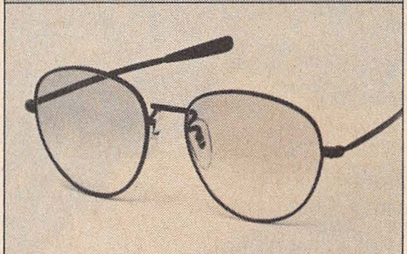




CG-600

(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600¥6,000を**特別価格¥4,800**布製ケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400¥6,000を**特別価格¥4,800**ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住所
●氏名・捺印
●年齢
●TEL
CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
㈱シーレックスサングラス
CG事業部M係

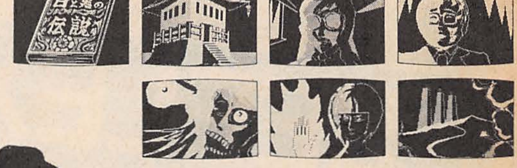
通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111㈹
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

白と黒の伝説 百鬼編





主人公のシラトリ新聞記者は、精神病院の火災現場で、ある異常患者に出会った。その時から彼の人生は、大きく変わっていく。シラトリ記者は、新幹線ヒカリ号の中で、サギヒメ、カザマ達と出会った。 ヒカリ号は、異次元の中に入りシラトリは、超能力を身につけ、異次元の洞窟で天使を助けドッコケンを手に入れく百鬼〉と戦う。 異次元から脱出した時、東京は、悪霊にとりつかれパニックになっていた。シラトリ達は、超能力を駆使して悪霊と戦う。 あなた自身の超能力を駆使すれば、ゲームはますますスムーズに進行するでしょう。

■グラフィック画面を盛りあげるサイフォニックサウンドを聞きながらゲームが楽しめます。■ストーリーを重要視したアドベンチャーゲームです。■キー入力は、1〜9までの数字だけでゲームが進行します。キー入力が簡単でもゲームのストーリーは、難易度★★★★★です。■画面数は、100画面ですが、MSXのグラフィック機能を最大限に生かした素晴らしい画面ばかりです。■ストーリーがオカルト的ですのでグラフィックもサイフォニック画面が多数です。心臓の弱い方は、深夜、ひとりでのゲームは避けて下さい。■音楽は、シンセサイザーで作られたサイフォニックサウンドですのでラジカセでも十分ですが、ステレオで聞いていただければ最高です。■この「白と黒の伝説」は、第一部（百鬼編）ですが、第二部（転生輪廻編）、第三部（神々の戦い編）が続いて登場予定です。

MSX ■32KB以上■テープ版■定価￥4,900



好・評・発・売・中
アドベンチャーゲーム
モリコ脅迫事件
大きな4つのストーリーにわかれた、
100画面のアドベンチャーゲーム。
MSX ■16KB以上■テープ2本組
■おまけゲーム付■定価￥4,800

好・評・発・売・中
スペースアドベンチャーゲーム
銀河戦士ダイモス
画面はフルカラー、戦闘場面では、絵が動き音がでます。
MSX ■32KB以上■テープ版■定価￥2,600

製造・発売元 ソフトスタジオWING
〒870 大分市中央町2丁目6-10
TEL.0975(32)3929

MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

●通信販売は現金書留にて。

パソコンショップRAM
〒870 大分市中央町2丁目6-10 TEL.0975(32)3929

日本マイコン流通センター

超特価

高級 パソコンデスク

全国どこでもお電話一本で即お届け!!

★PC・FMなどあらゆる機種に!
★業務用として開発設計、強度バツグン
実用性を重視し、ムダを省いたシンプル設計、家庭用としてもシンプルな白と黒のツートンカラー
★移動自由自在(ストッパー付キャスター使用)

全国特急発送

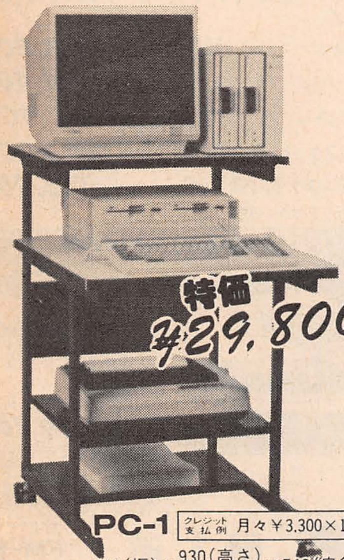
パソコンの置き場所にお困りの方へ――省スペース情報

クレジットOK!



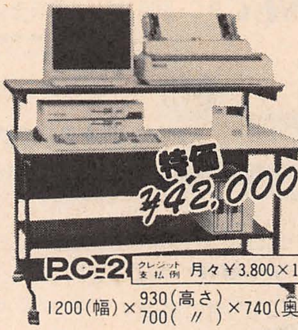
特価 ¥36,000

PC-3 クレジット支払例 月々¥3,300×12回
900(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)



特価 ¥29,800

PC-1 クレジット支払例 月々¥3,300×10回
600(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)



特価 ¥42,000

PC-2 クレジット支払例 月々¥3,800×12回
1200(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

パソコンラック 限定50台 特別販売

PR-5

激安 **現金特価 ¥19,800**

これ1台で3タイプの組立ができます。



1台3役

- キャスター付(ストッパー付キャスター使用)
- 一発電源スイッチ付
- 木目調
- 場所をとらない
- 移動がカンタン
- 強化木材なので強度は抜群
- 棚の高さは自由自在
- 収納幅59cm

★お申込は、お電話か下記の申込書で

★全機種組立式、ドライバー1本で組立て簡単です。

パソコンデスクの特長

- 本体、キーボード、フリンターなどコンパクトにセット 周辺機器など使い易い位置に自由なセットができます
- テーブルの高さは、一般の机と同じに設定、他の机と併用の場合にも便利です
- ディスフレイの奥行を十分に確保した広いディスプレイ台 PC-Iでもディスフレイ横にDISKなどを設置できます

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

東京本社受付☎03(463)4455 (ヨシココ)
大阪受付☎06(364)1258
福岡受付☎092(751)3901

※すでに注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●受付/午前10時➡午後7時

お申込み方法

- 今すぐ下記の申込書にご希望商品名と住所・氏名・電話番号を明記の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい。到着後3日前後で商品がお手もとに届きます。
- クレジットでお求めの場合は、お電話にて受付けております。

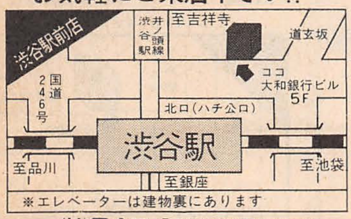
尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

送り先: 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター

- お振込の場合は、先に必ずお電話にて住所・氏名・お電話番号をお知らせ下さい。

振込先: 大和銀行 渋谷支店 普通 6400197
㈱日本マイコン流通センター

渋谷駅前店にて展示中
お気軽にご来店下さい!!



㈱日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

キリトリ線

《商品申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

ご購入機種(新品)			左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。 ㊞
品 名	特価価格	台数	フリガナ
(例)PR-5	¥19,800	1	氏 名 ☎( )
			フリガナ
			住 所(〒)

●全国の販売店様へ。卸も行っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。TEL 03-463-4612 ㊐9月号

日本マイコン流通センター

中古・新品マイコンショップ

渋谷駅前 ハチ公口 徒歩0分



中古マイコン 在庫300台！

中古ソフト大量展示！

激安市 来てみないとソンをする！

中古マイコンリスト

全メーカー満載

お買得中古マイコン本体・周辺機器リストができました!!

●御希望の方は、60円切手2枚を同封の上、当社中古マイコンリスト Ⓑ ⑨係へお送り下さい。

新品 ディスケット(5インチ)品質保証

全国通信販売は今すぐ下記の申込書かお電話でお申込み下さい！

- ● PC-8001MKIIゲームソフト(新品)正価2,800円……特価120円均一 ソフトは通信販売できません
- 注文No.B-11 東芝パソピア(マイコン)(中古)正価163,000…………特価19,800円
- 注文No.B-12 ナショナルJR-100(マイコン)(中古)正価59,800円….特価12,800円
- 注文No.B-13 ソードM-5Jr(マイコン)(中古)正価29,800円…………特価9,800円
- 注文No.B-14 セガSG-1000(中古)正価12,500円……………………特価7,800円
- ★ 注文No.B-15 2Dディスケット(ノーブランド)1箱(10枚入)‥特価3,200円
- ★ 注文No.B-16 2DDディスケット(ノーブランド)1箱(10枚入)特価4,400円
- ★ 注文No.B-17 2HDディスケット(ノーブランド)1箱(10枚入)特価7,900円
- ★ 注文No.B-18 2Dカラーディスケット1箱(10枚5色入)….特価3,900円
- 注文No.B-19 2Dマクセルディスケット1箱(10枚入)…..特価5,900円

●激安市の商品、ディスケットは送料700円です。 ★はプラスチックケース付

超お買得品セット

全国どこでも 頭金なしクレジット お申し込みは今すぐお電話か、下記の申込書で！

注文No.B-40 NEC PC-8801MKIISR30セット



NEC PC-8801MKIISR M30(本体)
NEC PC-KD852(640×400カラーモニター)
合計定価 ~~¥357,800~~

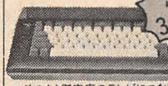
新品 特価¥269,000

※ディスプレイをTV-351(テレビ機能付)に交換もできます。特価¥289,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥14,950	¥12,800
36回	¥ 9,680	¥ 9,100
48回	¥10,620	¥ 7,100

●512色中8色対応モニター(アナログRGB)

注文No.B-41 NEC PC-6001MKIISRセット



新品

NEC PC-6001MKIISR(本体)
NEC PC-DR312(データレコーダ)
NECテレビアダプター
合計定価 ~~¥109,600~~

激安3.1割引

特価¥76,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 7,044	¥ 6,900
24回	¥ 5,520	¥ 3,600
30回	¥ 4,008	¥ 3,000

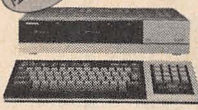
●そのまま御家庭のテレビにつなげます(アダプター付)

※PC-6001MKIIセットの場合は特価¥59,800

注文No.B-42 National CF-3000 MSX 64K

限定15台 新品

定価 ~~¥79,800円~~



激安3.8割引

特価¥49,800

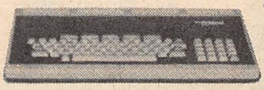
回数	1回目	2回目以降
12回	¥5,384	¥4,400
18回	¥4,278	¥3,000

- ●テンキー付
- ●セパレート型MSX高級機
- ●2スロットル内蔵
- ●そのまま御家庭のテレビにつなげます(ケーブル付)

注文No.B-43 NEC PC-8001MKII

限定9台 定価 ~~¥123,000~~

初心者に最適



激安6.8割引

現金特価¥39,800(中古)

●PCシリーズベストセラー機

注文No.B-44 SHARP MZ-721

限定9台 入門者に最適！ 定価 ~~¥89,800~~



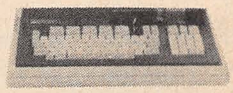
激安8割引

現金特価¥22,800(中古)

- ●データレコーダ内蔵
- ●そのまま御家庭のテレビにつなげます(ケーブル付)

注文No.B-45 富士通 FM-8

限定8台 定価 ~~¥218,000~~



激安8割引

現金特価¥42,800(中古)

- ●FM-7と同等
- ●640×200フルドットカラー

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で！

東京本社受付☎03(463)4455 (ヨシココ)

大阪受付☎06(364)1258

福岡受付☎092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●送り先／(株)日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

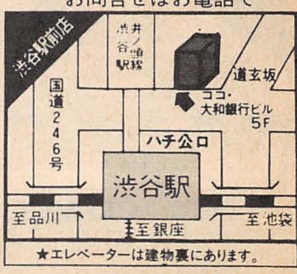
お申込み方法

- ●今すぐ下記の商品申込書に記入の上お送り下さい。クレジットの手続きが済み次第5日前後で商品がお手もとに届きます。
- ●クレジットの場合、学生・未青年の方は保護者の代理申込みになります。
- ●クレジットのお支払いは、ご自由に組み合せできますのでご相談下さい。
- ●現金一括払いの方は、下記の商品申込書にご記入の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい。到着後3日前後で商品がお手もとに届きます。

※激安市の商品、ディスケットのお申し込みは、特価価格に送料700円を加算して下さい。

尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

社員・アルバイト募集中！ お問合せはお電話で



★エレベーターは建物裏にあります。

キリトリ線

《商品申込書》

昭和　年　月　日 日本マイコン流通センター御中

下記の商品を申し込みます			支払方法	クレジット：現金
ご購入商品			フリガナ / お名前	電話番号
注文No.	特価	支払回数		
(例) B-40	278,000円	36回	フリガナ / ご住所	
	円	回		年齢　才

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを高価下取・買取



〈特価中古マイコン在庫一例〉 全商品保証付

メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801M2（新同）	289,000
〃	PC-9801F2（新同）	238,000
〃	PC-9801E	138,000
〃	PC-9801	128,000
〃	PC-8801MKII 10、20、30	98,000より
〃	PC-8801MKIISR モデル30（新同）	169,000
〃	PC-8801	64,000
〃	PC-8001MKII	39,800
〃	PC-8001	32,000
〃	PC-6601	64,000
〃	PC-6001MKII SR（新品）	59,800
〃	PC-6001MKII	42,000
〃	PC-6001	18,000
〃	PC-100（モデル30）・PC-KD651セット	344,000
〃	NM-9200RO（136桁漢字プリンタ）	134,000
〃	PC-9881（8インチディスク）	168,000
〃	PC-8822（漢字プリンタ）	98,000
各社	中解像度モニター	24,000より
〃	高解像度モニター	34,000より
〃	超高解像（640×400）モニター	65,000より
〃	グリーンモニター	12,000より
シャープ	MZ-2200（専用レコーダー付）	59,800
〃	MZ-2000	58,000
〃	MZ-700シリーズ	19,800より
〃	X1、X1C、X1D（本体、モニター）シリーズ	126,000より
〃	MZ-80B	48,000
〃	MZ-1200、80K、Cシリーズ	34,000より
〃	MZ-6541（プリンター、モニターセット）	548,000
〃	CZ-80DT（デジタルテロッパー）	36,000
〃	CZ-300F（3インチディスク）	44,000
〃	MZ-1P 02（プリンタ）	39,800
東芝	パソピア（PA-7010）	19,800
〃	PA-7253（ドットプリンタII）	54,000
富士通	FM-7	64,000
〃	FM-8	44,000
〃	FM-11EX（漢字ROM付）	169,000
〃	MB-27410（FM用漢字プリンタ）	198,000
〃	MB-27407（FM用プリンタ）	44,000
日立	MB-16003（16000シリーズ）	198,000
〃	ベーシックマスターJr（カラーアダプター付）	14,800
ナショナル	JR-200	16,800
APPLE	APPLE J-PLUS	98,000
精工舎	GP-550E（漢字プリンタ）	46,000
カシオ	FP-1100	29,000
各社	MSX	16,800より
〃	フロッピーディスク（PC、FM用）	68,000より
〃	M-5、SC-3000、PV-2000他	12,000より

★その他在庫も豊富にあります。

全国通信下取販売・買取

中古マイコン

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- 売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で!

東京本社受付☎03(463)4455（ヨシコココ）

大阪受付☎06(364)1258

福岡受付☎092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

キリトリセン

《無料見積申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種（新品）			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年 月	職業		年令		購入方法	現金・クレジット

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。 Ⓑ9月号

★Carry softのビジネスシリーズ

X1turboに日本語ワードプロセッサー JETシリーズ新発売!

5インチ ￥35,800



▲画面写真はX1turboです。(X1では多少異なります。)
※開発中の商品の為、画面写真及び仕様が異なることがあります。

ご好評を頂いております日本語ワープロ、JETシリーズに待望の**X1turbo/X1**用新登場!
基本仕様は、JET-8801Aと同じで、**「やさしさ」**を十分に考慮した設計です。機能面でも、JET-8801Aの**「文節変換」、「再変換」、「3万5千語の辞書」、「豊富な編集機能」、「定型句」**など全て受けつぎます。また、これまでのJETシリーズとディスクレベルで文書の互換性があります。発売時期は**9月以降。**価格はJET-8801Aと同じく、**35,800円**です。ご期待ください。(X1用は別の商品となります。)

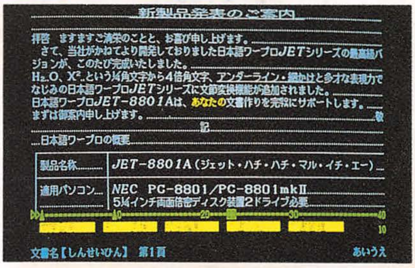
(注)開発の都合上、発売時期が遅れることがあります。

豊富な機能にやさしい操作性を実現!

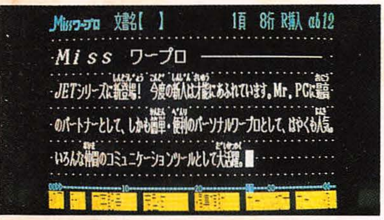
(JET-8801A 仕様一覧)

- ●文書領域　1文書64文字×96行
- ●画面表示　40文字×16行(400ライン使用時)または、40文字×10行(200ライン使用時)
- ●文字種　JIS第一水準漢字2965文字、非漢字403文字、システム外字311文字、ユーザー外字192文字。倍角、半角(英数字)、1/4角数字、縦倍角、4倍角文字
- ●編集　削除、挿入、置換、禁則処理、複写、タブ、センリング、右寄せ、アンダーライン、網かけ、罫線、レイアウト表示、切り貼り、文書複活(200ライン時)etc.
- ●印刷　行間隔、文字間隔、縦書/横書き、部数指定、部分印刷、連続ページ印刷 etc.
- ●文書管理　文書新規登録、文書再登録、文書削除、文書呼出し、文書名変更、ページ呼出し。1枚のFDに最大64文書記録可能。パスワードによる機密保護有り
- ●補助機能　システム設定、辞書/文書コピー、全文書印刷、辞書管理、外字管理、文字列検索、文書通信

JET-8801A　PC-8801/mkII/SR　5インチ(2D)3枚組　￥35,800



Missワープロ　PC-6601SR/6001mkII SR　3.5インチ(2枚組)　￥29,000



■抜群の変換効率でワンタッチ入力!
文法解析による文節変換と学習機能の組み合せにより変換効率はこのクラス最高!さらに、重変換・再変換・漢数字変換なども可能!

■豊富な表現力!
¼角をはじめ、半角・倍角はもちろん、4倍角・縦倍角文字・アンダーライン10種類・網かけ26種類が使用できます。

■余裕の編集サイズ!
横スクロールにより、画面上で64文字×96行(Missワープロの場合:64文字×95行)が一度に編集可能。文書サイズを気にせず、長い文章もラクラク作成することができます。

■プリンタも多種対応!
JETシリーズは、お手持ちのほとんどのプリンタに対応しております。
※詳しくはお問合せ下さい。

■ユーザー登録により、アフターケアも万全!
辞書ディスクはバックアップ可能。さらに、サポートセンターにおいて、お問合せに対応しています。

★JET-8001SR PC-8001mkII SR 5インチ(2D)3枚組 ￥29,000 好評発売中!
※JET 8001SRは、PC 8001mk2SRのみ対応。
★FM 7/77シリーズ、MZ 2200/2000シリーズも、好評発売中!
(機能が異なりますので詳しくは、お問い合わせ下さい。)

★パートナーズ
マイクロキャビン
マイクロハウスSPS

Carry soft Carry lab.
株式会社 キャリーラボ
〒862 熊本市大江6丁目25 25 金子ヒル1F
TEL 096(363)0211
FAX 096(363)0235 G2・G3

チャレンジャーズ　ソフト情報誌「チャレンジャーズ」ご希望の方は、氏名、住所年齢、職業を明記の上、送料200円と請求券を添えてお申し込みください。

通信販売　全国マイコン販売店で取り扱っております。通信販売の御注文は現金書留か郵便振替を御利用ください。送料300円。郵便振替口座 熊本0−18846

サポート　月〜金曜日14:00〜17:00　TEL 096−363−0047

■開発・企画スタッフ募集中!(勤務地:熊本)詳しくは御問いあわせください。

ベーマガ 9月号 資料請求券

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価350円(送料70円) 雑誌18361-9